

LA REVISTA DE JUEGOS DE ROL MAS VENDIDA DEL MUNDO

Dragón

DragónTM

M A G A Z I N E

MODULOS
CAVEAT
EMPTOR

EL
FANTASMA
DE LA
COLINA
DE PLATA

EDICION ESPAÑOLA NUM. 25 500 PTAS.



NOS VAMOS DE
CAMPO Y PLAYA:

JUNGLAS DE
VERDAD

AVENTURAS
URBANAS





CARTAS

NO PODRAS VIVIR SIN NOSOTROS

DISTRIMAGEN

Rosa de Silva, 14 28020 Madrid, Spain. Tel: (91) 570 60 04 - 571 39 70 Tel/Fax: (91) 570 59 75



ROL

NUMERO 25
JULIO/OCTUBRE 1996

EDICION EE.UU.

Publisher
TSR Inc.

Fiction Editor
Barbara G. Young

Assistant Editor
Dale A. Donovan

Art Director
Larry W. Smith

EDICION ESPAÑA

Director
Luis Vigil

Redactor jefe
Francisco José Campos

Redactores
Jaime Alba
Laura Balestra
Angel Carrillo
Luis d'Estrées
Joaquim Dorca
Marta Dotú
Ricard Ibáñez
Alex Miquel
Lluís Salvador
Jordi Zamarreño

Traductores
Joaquim Dorca
Tomás San Juan

Ilustradores
Xavier Musquera
Lluís Miracle

Corrector de estilo
Francisco Solsona

Diseñadores gráficos
Miguel Angel Escobar
Lluís Guillén
Antonio Sánchez

Director de producción
Hans L. Kötze

Director comercial
Francisco Morales

Director de publicidad
Angel Somoza

SUMARIO

ARTICULOS

12 JUNGLAS DE VERDAD

Olvidate de las películas de Tarzán. Déjanos hablarte de lo que es hacer una campaña en una jungla de verdad.

18 AVENTURAS URBANAS

Más tarde o más temprano vas a tener que vértelas con una campaña de ambiente urbano, así que más vale que te vayas preparando...



26 CAMPAÑA EN ATHALANTAN

¿Cómo eran los Reinos cuando Elmister era joven? Aventúrate a entrar en el Reino de Athalantan, para averiguarlo.

MODULOS

41 EL FANTASMA DE LA COLINA

(Módulo para AD&D)

Una aventura para personajes de niveles del 1 al 4. La historia habla del rescate de un rey, medido en plata. Pero, ¿qué espíritu inquieto mora en esas colinas?

44 CAVEAT EMPTOR

(Módulo para AD&D)

Aventura para personajes de niveles 3 al 6, con 18 niveles en total. A veces, uno debe realmente temer el hacerle una visita al dentista.

SECCIONES

4 EL RUGIDO DEL DRAGON

Nuestro director sale de su cubil para disertar sobre lo humano, lo divino y lo rolero.

6 PLUMAS ENVENENADAS

Cartas que no son comunes, ni infrecuentes, ni raras.

8 EL ORACULO DE LOS DIOSES

Una pregunta bien hecha siempre merece una respuesta pronta.

9 +3 EN CARISMA

Si fuera tan fácil como sacar la puntuación requerida con los dados, no harían falta secciones como ésta.

10 EL HERALDO DE LA CORTE

Llamamientos, avisos, toques y contactos a nivel de todo el reino.

11 EL ZOCO DE LANHKMHAR

¿Y cómo me encontró? ¡Pues mirando en el Zoco, caramba!

58 JAQUE MATE

Pon un reglamento de rol en tu vida: no te pesará.

60 CON PIES DE PLOMO

Para pintar, para coleccionar o simplemente para hacer bonito.

62 BYTES Y MAZMORRAS

La diversión a través de un monitor de 14 pulgadas.

66 LA ULTIMA TIRADA

¿Habéis dado de comer al kobold? Pues nos vamos...



EL RUGIDO DEL DRAGON

CALMA CHICHA

En los tiempos de la navegación a vela, cuando el viento no soplabá, las naves se quedaban, evidentemente, quietas, moviéndose, todo lo más, a merced de las corrientes marinas. A una total quietud del aire los marinos de antaño le llamaban «calma chicha».

Pues bien, calma chicha es el término que me acude a la mente a la hora de calificar la actual situación del Juego de Rol en nuestro país. Atrás quedó el huracán de los primeros tiempos, hará tres o cuatro años, cuando un ilusionado grupo de nuevas y viejas empresas en esto de la edición del Rol, pusieron en el mercado una auténtica avalancha de nuevos títulos, cubriendo casi todos los Juegos de Rol de gama existentes en el mundo. Y atrás quedó también la etapa posterior, en la que si el viento de la afición amainó, aún soplabá algo, aunque poco se viera, sumergido el mundillo del Rol por la creciente marea de los juegos de cartas «a lo Magio».

Y llegó la calma chicha: pasada ya la locura de la cartas, en franca recesión de ventas, no ha vuelto, como esperábamos ilusionados los productores de Juegos de Rol, la afición por éstos. Francamente, parece como si los aficionados al Rol se limitasen a jugar, una y otra vez, lo que ya tienen... porque lo que es cierto es que no se están comprando productos nuevos: las cifras de venta cantan. Como es natural, a la atonía de la demanda ha seguido una caída de la oferta. Y hemos ido viendo la limitación en la publicación de nuevos títulos en los juegos ya en el mercado, la no aparición de nuevos juegos y, lo peor de todo, la desaparición, a la chita callando, de algunas ediciones... cuando no de algunas editoriales. Es el doloroso caso de nuestro compañero en la edición de TSR, Borrás, que según se rumorea estaría en gravísimas dificultades financieras.

Así las cosas, sólo nos queda esperar que éste sea un ciclo, en cuyo punto más bajo estaríamos ahora, y confiar en que se inicie la remontada hacia niveles más halagüeños. Y otear lo que sucede en los países vecinos, de los que tenemos la información de que Alemania estaría en un estadio de recesión similar al nuestro, con cierre de editoriales, descenso en los tirajes de los pocos títulos que se editan... mientras que Francia se hallaría en un momento dulce de plena expansión, con una tremenda proliferación de editoriales y productos que, evidentemente, son adquiridos por los aficionados.

Y como Francia ya pasó por una experiencia similar a la nuestra (los lectores habituales de esta sección recordarán que ya la ponía como ejemplo de lo que podía pasar en nuestro país, justo en los momentos de más euforia rolera), con un crecimiento descontrolado y desfondamiento del mercado, con cierre de empresas y desaparición de muchos títulos... para, con el tiempo, llegar al nuevo auge actual, nos cabe tener la esperanza de que España siga los pasos del país vecino y en un futuro más o menos lejano (¡ojalá sea menos!), también aquí habrá una remontada. Confíemos...

—Luis Vigil

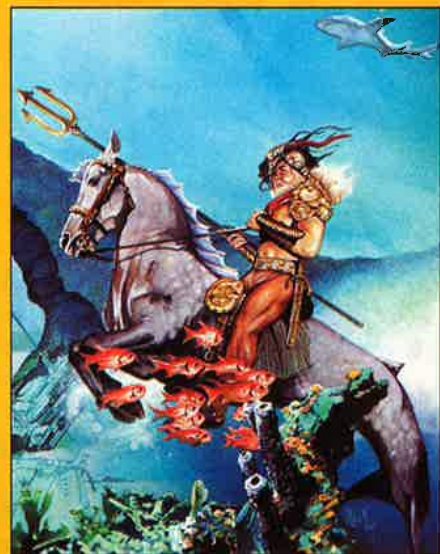
P.S.: El simpático dragón que ilustra esta página fue hecho, especialmente para esta revista por el genial artista y buen amigo Sergio Aragonés, el creador de uno de los personajes que más se merecen ser pasados al mundo del Rol: Groo el Vagabundo.



DRAGON ® Magazine and DUNGEON ® are published by TSR Inc., P.O. Box 756 (201 Sheridan Springs Road), Lake Geneva WI 53 147, United States of America. DRAGON and DUNGEON are registered trademarks of TSR Inc. Editorial material on this issue was published in DRAGON ® issue 228: ("Real Jungles", "Venturing Into the City" and "The Athlantan"), and DUNGEON ® 58: ("The Ghost of Silverhill" and "Caveat Emptor") and is copyrighted 1996 TSR Inc. All Rights Reserved in English and Spanish. Published here by permission of TSR Inc. All rights to the contents of this publication are reserved, and nothing may be reproduced, in whole or in part, without first obtaining permission in writing from the publisher. Material published here does not necessarily reflect the opinions of TSR Inc. Therefore, TSR will not held accountable for opinions or mis-informations contained in such material. ® designates registered trademarks owned by TSR Inc. Most other product names are trademarks owned by the companies publishing those products. Use of the name of any product without mention of trademark status should no be construed as a challenge to such status. Copyright © 1996 TSR Inc. All Rights Reserved. All TSR characters, character names, and distinctive likenesses thereof are trademarks owned by TSR Inc.

Copyright © Ediciones Zinco para la traducción al español y los textos originales en este idioma. El material publicado en Dragón Magazine no refleja, necesariamente, las opiniones de Ediciones Zinco. Por consiguiente, la empresa editora rechaza toda responsabilidad inherente a las opiniones aquí manifestadas o cualquier información errónea publicada. Todo el material publicado en Dragón Magazine se convierte en propiedad exclusiva del editor, a menos de que se haya llegado a acuerdos específicos al respecto, antes de su publicación. Dragón Magazine agradece el envío, no solicitado, de material escrito o gráfico: sin embargo, el editor no puede, en ningún caso, aceptar responsabilidades por tales envíos. El material enviado nunca será devuelto, por lo que sugerimos el envío de fotocopias, o bien copias en disquetes de ordenador, nunca de originales. Dragón Magazine, número 25, julio-octubre de 1996. Edita: Ediciones Zinco S.A.; Avenida de Roma 157, 9.º; 08011 Barcelona, España. Director de Publicaciones: Luis Vigil. Exclusiva de Publicidad: A.S., Torroella de Montgrí, 7. Entlo. D; Tel. (93) 274 04 60, Telefax: (93) 311 91 54. Grabados: MC. Imprime: Rotographik-Giesse, Tel.: (93) 415 07 99. Distribuye: Coedis, S.A., Avenida de Barcelona 225, Molins de Rei, Barcelona. Depósito Legal: M/7398/93

Impreso en España, Printed in Spain
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla:
500 Ptas. (Incluye transporte)



En la tan veraniega portada de este mes, ya utilizada por nosotros en el módulo *Tenebrosas profundidades*, los artistas John y Laura Lakey, nos dan la refrescante imagen de un guerrero de las profundidades... que no nos gustaría hallar en nuestras playas.

ADENTRATE EN LA ZONA URBANA MILITARIZADA



¡UN GRAN MODULO PARA SHADOWRUN!



PLUMAS ENVENENADAS

Los corresponsales de esta sección son, como se decía antes, (inasequibles al desaliento). He aquí lo que tienen que contarnos este mes.

MANDOBLES EN RISTRE

Atención, gente de la redacción, ¡mi opinión sobre la RPGA!:
¿Cómo que aún no se ha puesto en marcha? ¿A qué esperáis?
Respecto a lo de situar una campaña en Sembia, de los Reinos. ¡Suplico que NO! Hay muchos sitios MUY interesantes fuera de los dichosos reinos, como podría ser Taladas, Chorane, Sealasia, etcétera, en *Dragonlance*, Jagged Cliffs, Last Sea, Ux Draxa en *Dark Sun* y muuuchos planos en *Planescape*. Los Reinos están muy sobados. ¡¡¡Busquemos otras cosas!!!

Albert Valls

Sant Celoni (Barcelona)

La RPGA ya ha empezado a funcionar en el interin: suponemos que su puesta en marcha definitiva será en la GEN CON. En cuanto a lo de la campaña en Sembia... Eso es cosa de TSR, y aunque de vez en cuando nos escuchan, eso no significa que nos hagan caso en la planificación de sus libros. Haremos llegar tu sugerencia, no te preocupes.

ENCERRADO EN MI TORRE

Aquí, hojeando la infinidad de volúmenes arcanos de la biblioteca de la torre, he encontrado un puñado de vuestras revistas. Después de leerlas con la avidez de un mago novato, he resuelto enviaros esta misiva.
Primero, felicitaros por la cantidad de aventuras y consejos útiles que nos daís, los grandes sabios que allí trabajáis. Gracias de veras.
Después algunas dudas, curiosidades y preguntas a las que espero no tengáis problemas en contestar.
Como he podido comprobar,

publicáis aventuras de juegos como *AD&D*, *Shadowrun*, o *Comandos* (entre otros), pero, ¿estaríais dispuestos a publicar aventuras enviadas por lectores, de juegos que podrían llamarse «la competencia», como pueda ser *MERP* o *Cyberpunk*?

Otra cosa, a menudo, para paliar las interminables horas tediosas en la torre, escribo pequeños cuentos cortos. Sé que en diversas ocasiones os habéis quejado de no tener suficiente espacio, pero, ¿estaríais dispuestos, al menos, a leerlos si os los envío?

Para concluir, un suceso personal. Soy DJ en varios juegos a la vez y como tal, a veces entro en la duda. Hace poco, uno de mis jugadores quiso trepar a manos desnudas por una pared vertical, de ladrillo, con su nivel 6 (sobre 10, *Mutantes en la Sombra*; *Ludotecnia*) y discutimos porque no le dejé. Esto me llevó a mi duda moral: ¿Debo dejar que los jugadores se diviertan y experimenten (libre albedrío, como aconsejan la mayoría de JdR e incluso esta revista en varios artículos) o por el contrario debo ser fiel a mi razón e impedirselo?

Lord Trenko

Amo de la torre siniestra

Alcalá de Henares (Madrid)

Siempre lo hemos dicho, y también lo hemos hecho, publicando aventuras para Señor de los Anillos, Fanhunter, Aquelarre, Far West, etcétera. Eso significa, aun abundando por quincuagésima vez en el particular, que estamos dispuestos a publicarlas. Los cuentos ya son harina de otro costal, pero aquí tenemos la costumbre de leer todo lo que nos enviáis. Y en cuanto a tu cuestión, está muy claro: libre albedrío. La función del máster no es aplicar la crítica de la razón pura, sino

suponer que hay alguna oquedad entre los ladrillos y aplicar un modificador de dificultad bastante fiero. Y ya está.

DRAGONES AZTECAS

Soy un chico de quince años, de México que en las «pocas» (muy pocas) veces que he leído sus ediciones (para ser específicos **GUÍA BÁSICA DE ROL** y **DRAGÓN** número 5) me han dejado con los ojos cuadrados y la boca abierta por su calidad y diversión.

Tengo muy poca experiencia en esto del rol, pues no existe o hay muy poca difusión de este juego en mi país, pero no me importa... Bueno, sí me importa, pero de los pocos que venden estos juegos, sólo están en inglés y eso me desespera. También no consigo a jóvenes entusiastas y con imaginación que quieran entrar a esta nueva experiencia.
Tengo experiencia en el *D&D* básico (pero en inglés), le entiendo y estoy haciendo mis propios módulos. Me inspiraron mucho los módulos del DM #5 (hagan memoria) y siento que estoy leyendo un libro de historias fantástico.

En mi currículum cuento con partidas de *Heroquest*, aunque no es un juego de rol, y una partida de *D&D*, pero siento que fue muy mala y necesito una ayudita. Cambiando de tema, me gustaría hacer amigos, y, si se puede, integrarme en un grupo de rol en carta. También me gustaría que me mandaran una o dos ediciones de *DM* (en especial si se publica mi carta).

Bueno, eso es todo lo que quería decir, y espero estar en contacto y que me respondan a mi carta y tener una nueva experiencia.

José Fernando Cuenca Martínez



Autoportes Cuga

Av. Morelos, 1327-E

Col. CHIPITLAN

Cuernavaca, Morelos (México)

P.D. A los colegas españoles, no tengan miedo o pena de escribir, yo tardé dos años en escribir, y me arrepiento.

No eres el único que está en tan penosa situación rolera, amigo José Fernando: hacemos lo que podemos para socorrer a los hermanos en el rol del otro lado del charco. Pero nuestros meros esfuerzos no bastan. ¿No hay un puñadito de aficionados, algún club, con vocación internacional? Publicada queda tu dirección, y parte a la aventura sabiendo que tienes la tutela de DRAGÓN sobre ti.

...AUNQUE SEA EN PLAN BERSEKER

Hola, ¿qué tal?

Me llamo María, tengo dieciocho años y juego a rol desde los catorce años. Primero de todo, quiero disculparme por escribir de una forma tan impersonal, a máquina, pero si vieséis mi caligrafía lo entenderíais perfectamente (necesito ayuda, Dr. Burrfoot).

Bromas aparte, me he decidido a escribiros, para deciros que las cosas no están tan mal, el último número de **DRAGÓN** parece un epitafio... Vamos a ver... es verdad que las ventas están paralizadas, o casi, que la mitad de la gente (y de las tiendas) se han pasado a las cartas, que las fotocopias van que vuelan, que mi grupo y yo llevamos más de tres meses sin jugar como es debido por falta de sitio... pero no por eso vamos a deprimirnos y pasar de todo. Recuerdo cuando, tras cierto incidente en Madrid, prohibieron el rol en mi instituto y a la gente sólo le faltaba señalarnos con el dedo y decir «vade retro, rolero». Bien, pues aquí seguimos, y estoy segura de que ningún rolero legal dejó de jugar entonces, como tampoco lo va a hacer ahora. ¿O creéis en serio que el rol va dejar de interesar al personal? Ahí está la GEN CON'96, si no va nadie, entonces nos preocuparemos.

Aunque poco sería significativo, sólo conozco a un par de tíos que hayan ido a alguna de las dos ediciones pasadas, el resto, y somos muchos, nos hemos quedado pringando en Valencia, por diferentes motivos, casi todos de altos mandos o pelas.

En fin, que hay crisis, nadie lo niega, pero no es cuestión de asustarse, sino de seguir como sea. ¿Que **DRAGON** tarde cada vez más en llegar?... Lo importante es que llegue... ¿Que el nuevo material se encarece y se alarga el tiempo de edición?... Pues paciencia y a ahorrar... ¿Que hay que jugar clandestinamente en cualquier sitio porque si no no hay manera de jugar?... Pues mientras se siga jugando... En resumen, que hay que ir a por todas, aunque sea en plan berserker.

Bien, más o menos, esto es todo, como veis, se puede resumir en una palabra: ANIMO.

María Burgos

Valencia

P.D. «Come get us now, we're waiting/We won't run and hide» – MANOWAR

Saladas lágrimas de emoción corren por nuestras mejillas y nuestras espadas tras leer tu carta, María. Es la tuya una visión optimista y tocada por la gracia de los dioses, por lo que a partir de ahora, recibirías de nosotros el merecido título de Lady María. Puede que en la realización del último DRAGON nos dejáramos llevar por la melancolía, pero como ves, hemos vuelto por nuestros fueros. Gracias de todo corazón. Porque todos somos «soldados a las órdenes de Dios» (Stryper).

HECHIZOS ROTOS

Un saludo, colegas de **DRAGON**:

No es la primera carta que os envío, aunque espero que sea la primera que se publique. Las otras consistieron en consultas y otra fue para criticaros a vosotros y a TSR por la inexplicable e irracional patada en el culo que le distéis a *Spellfire*.

Ya no es momento de echar culpas a nadie, el daño ya se hizo. Se quiso mejorar el juego, sacar como una copia avanzada, llamada *Blood*

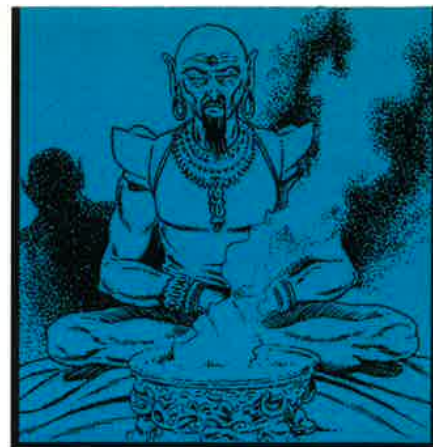
Wars, ambientada en *Planescape*, pero no ha cuajado, la sombra de *Spellfire* siguió merodeando, y el que quería sustituir, ha sido sustituido. *Spellfire* es el quinto juego de cartas más jugado y comprado, mis colegas de Generación X hacen torneos (que cunda el ejemplo) y *Blood Wars* ya casi ni se ve.

Pero no sé qué os pasa, pero lo ignoráis, lleva ya ocho expansiones, y para Zinco no existe, primero dejó de traducirlo, luego sustituirlo y ahora lo ignora, no existe. Un juego rápido, divertido, que se renueva y se enriquece con aplicaciones por raza (*Dragonlance*), psiónicos y artes marciales (*Powers*) y avatares (*Under Dark*), pero no lo cuidáis ni promocionáis; TSR echó cuentas, ganaba dinero, ¿cómo no iban a ganar dinero con cartas de Lolth, Elminster, Cavanom o Strahd? Los que tenemos este juego y no queremos abandonarlo, solicitamos más promoción, en revistas y publicidad, torneos, y que se le haga más caso, que se merezca eso y que puede vivir perfectamente junto a *Blood Wars*, *Magic*, *Doomtrooper*, y toda la tropa. Roberto Espinosa Madrid

No te falta razón, querido Roberto, acerca de lo que expresas en tu carta. Pero ya sabes que Spellfire es una de las espinas que tenemos clavadas, y que no es fácil que nos saquemos. Tras agotarse la edición española, se volvió a hablar con TSR para continuar con el tema, pero por esos azares de la vida, nunca se llegó a un acuerdo. Zinco sólo puede ocuparse, por contrato, de las ediciones españolas, no de los productos originales de TSR en inglés, así que ya puedes adivinar que, en esta fiesta, nos ha tocado ser los convidados de piedra. Aparte de las voces en su defensa, tampoco podemos olvidar las muchas que han denigrado a Spellfire, hasta el punto de haber recibido, de una publicación británica de cartas, el dudoso honor de ser considerado «segundo peor juego de cartas de la historia». Y es que nunca llueve a gusto de todos, y ya nos gustaría a nosotros ser omnipotentes, ya, pero...

EL ORACULO DE LOS DIOS

El oráculo, que es muy sabio (bueno, pongamos que bastante sabio) contestará a todas tus preguntas. (¿O a casi todas?)



• **¿Publicaréis pronto un módulo para Traveller?**

Si logramos convencer a Lluís Salvador, gran amante y entendido de este juego de GDW, apartándolo algunas horas de sus numerosas obligaciones, no sería mala idea, no...

• **Si estoy corriendo en un round y quiero seguir corriendo en el siguiente, ¿debo tirar iniciativa o sigo corriendo al comienzo del siguiente round?**

Si no especificas al DM que detienes tu carrera por algún motivo, éste asumirá que sigues emulando a Fermín Cacho y, por lo tanto, no será necesario tiro de Iniciativa.

• **En la DRAGÓN número 15 decís que un minotauro no gana bonificaciones en su C.A. por su piel más dura si lleva encima una armadura de mayor protección. ¿Por qué? Si recibe un flechazo, por ejemplo, la flecha deberá atravesar su armadura y después su piel, así que debería estar bonificada. No vamos a llegar al punto de que un guerrero desee llevar tres mallas metálicas debajo de su armadura completa, pues el máster le metería una penalización en destreza que «no sentiría las piernas». En categorías de armadura naturales no se le penalizaría, pero algo sí se bonificaría.**

Lo que vosotros proponéis es una excepción interesante, en la que tendría mucho que ver el buen juicio del DM. Nosotros nos limitamos a dar una

indicación general, que refleja la opinión de los «gurús» de TSR al respecto. Se trata de simplificar el cálculo del GACO, porque de lo contrario, pasaría eso que os teméis del guerrero con más capas de armadura que un pastel de tortilla.

• **Un slyak se enfrenta con un Irda con forma élfica. El Irda vence. ¿Qué forma asumirá el slyak al morir, la de un elfo o la de un Irda? Con esta pregunta quiero decir: Cuando el slyak muere, adopta la forma de su asesino, en el caso que éste fuese de su tamaño o menor, pero, ¿asume su forma actual o la verdadera, en el caso que el ejecutor esté pollmorfizado? (Mi opinión es que la actual.)**

En el especialísimo caso que nos planteas, no podemos menos que asistir a tu razonamiento, y el slyak adoptaría su forma de elfo.

• **Cuando un sacerdote lanza un conjuro Cambiar de plano, ¿dónde aparece de él? ¿En algún lugar que ya haya visto, como el conjuro Teleportación? ¿O aparece en algún lugar (de La Mancha) aleatorio (es decir, a discreción del máster).**

La aparición «aleatoria» en un cambio de plano es un truco muy sucio del DM que sólo puede justificarse por necesidades dramáticas del módulo. Lo usual es que el lanzador del hechizo aparezca en un área más o menos concreta que conozca, o aún mejor, en uno de los extremos del plano.

• **Los vampiros tan sólo pueden entrar en una casa si han sido previamente invitados a hacerlo. Pero pongamos el caso de que un buen amigo del PJ, un vecino de su misma localidad, goza de su completa confianza y, como buen amigo, sabe que en la casa es bien recibido (es decir, está invitado a entrar). Pero**

sucede que este buen amigo es mordido por un vampiro ¿Puede el amigo al despertarse como vampiro entrar en la casa del PJ? ¿O ha de recibir una invitación nueva?

Ni el propio Drácula haría eso, como deja bien claro toda la literatura y filmografía vampírica: véase al respecto *Buffy The Vampire Slayer* sobre el tema de los vampiros «amigos». Lo malo será si el aspirante a cadáver no descubre que a su amigo le pasa algo raro y le deja entrar... Bien mirado, eso puede darle mucha salsa al módulo.

• **¿Puede un ladrón apuñalar por la espalda con armas arrojadizas? ¿Con qué armas puede un ladrón apuñalar por la espalda?**

El ladrón casi siempre utiliza armas pequeñas y fáciles de ocultar: dagas, cuchillos cortos y de puño, dardos y hasta «shuriken» o estrellas ninja, si nos apuras. Un ladrón bien entrenado podría atacar por la espalda a distancia (corta, no más de diez metros) usando dichas armas, pero el daño que infligiría no sería más del doble del normal. Eso de ver los toros desde la barrera, que lo dejen para el Cordobés.

• **¿Sobre qué van los libros: Draconomicon, Aventuras y Vademecum de Campaña?**

Draconomicon es la enciclopedia definitiva para los DM amantes de sacar dragones en sus módulos; *Aventuras* son precisamente eso, aventuras en Reinos Olvidados. Y el *Vademecum*, la descripción pormenorizada del mundo de *Forgotten Realms* para jugar campañas en él.

• **¿Cuál es el material imprescindible para jugar al Shadowrun?**

Muy poco: el libro de reglas (que ya contiene las hojas de personaje), dados de seis caras y una aventura, oficial o no. Lo demás es para añadir «sabor» y profundidad a la partida. La pantalla del DJ sería deseable para el máster, al igual que un buen par de suplementos como el *Grimorio* o la *Guía de animales paranormales*, o aventuras como *DNA/DOA* o *ZUM*. Y a los jugadores no les disgustaría tener acceso al *Manual del Samurai Callejero* o a *Shadowtech*. En eso, tú eres quien tiene la última palabra.

Ateneo

COMIC NACIONAL Y DE IMPORTACIÓN

TEBEO ANTIGUO

JUEGOS DE ROL Y CARTAS

FIGURAS DE TODAS MARCAS

WARGAMES

ENVIOS POR CORREO A TODA ESPAÑA

C/PORTUGAL, 36 - 03003 ALICANTE TF. (96) 592 30 40



+3 EN CARISMA

Ni el poderoso hechizo de Silencio puede acallar las peticiones, ruegos y plegarias de los roleros más inquietos del país...

—Hola, amigos de **DRAGÓN**. Somos un grupillo de roleros de Arroyo de la Miel (Málaga) que accidentalmente perdimos a nuestro único máster de *AD&D* (no debimos arrearle tan fuerte con la silla), y por eso buscamos módulos guays. Si alguien piensa que su módulo es demasiado bueno como para regalarlo, bueno, que ponga un precio.

Si no es mucho pedir, que no sea para niveles muy altos (1-6), prometemos responder contando cómo nos ha ido.

Escribid a:

Casimiro Serrano Caballero

Avda. Bonanza, Res/ Almudena; Bloque 5, bajo D

29630 Arroyo de la Miel (Málaga)

Nota de la Redacción: Tasselhoff iba a hacer un chiste malo a costa de tu nombre, pero como que sabemos que eres muy sensible, no le hemos dejado. De nada...

—¡Hola! Soy una elfa sinda de veinte años, y me anuncio como PJ para jugar por correo principalmente a *El Señor de los Anillos* o *Rolemaster*. También de PJ para jugar *AD&D*, *Runequest*, *Ars Mágica*, *Stormbringer*... Abstenerse sirvientes del Señor Oscuro, orcos, nazgul y trolls.

Escribir a:

Adela María Dalmau

Avda. Ramón y Cajal, 154

29014 Málaga

Aprovecho para felicitaros por la maravillosa revista que editáis, lo mejorcito que hay en lo que a rol se refiere, al menos de lo poco que hay en español.

—¡Desde Chile os saludo, roleros del mundo!

Por medio de esta misiva pretendo conseguir ayuda para el ambicioso proyecto de implementar un programa de extensión de la biblioteca, basado en los «juegos de rol». Soy una universitaria y somos tres los que progresamos presentando este tema como seminario de título. Necesitamos que nos escriban contándonos si saben de la existencia de bibliotecas que den facilidades para jugar a rol y/o tengan material en su colección y/o presten servicios a los roleros; igualmente interesante sería que

nos comunicaran la manera en que buscan información sobre los eventos (aparte de la **DRAGÓN** [obvio]), cómo investigan para perfeccionar los PJ, con que se «alimentan» los másters para crear ambientación realista, etcétera.

Todo lo que nos envíen será de suma utilidad, y si algún bibliotecario lee nuestro anuncio, ¡por favor, exprese su opinión! (también) a la siguiente dirección:

Rosario Maiza Solar y otros

Gerardo Besoain, 1160

San Bernardo

Región Metropolitana

Chile

Lo más pronto posible, ya que el plazo para finalizar el seminario expira en julio, aunque el material será bienvenido de todas formas, y agradecido (*of course*).

—A quien pueda interesar:

Mi grupo ha sido hechizado por la Magia de los Brujos de la Costa y ahora deambulan por ahí como zombis descerebrados. Yo he logrado escapar, aunque estoy herido, solo y, lo que es peor, aburrido. Si algún intrépido grupo de aventureros esta dispuesto a admitirme entre sus filas será recompensado con un fiel compañero y amigo. Escribid a:

José Luis Fuentes Hernández

Plaza Mateo Luzón, 4, primero, D

29004 Málaga

P. D.: Tengo experiencia en *Merp*, *AD&D*, *Star Wars*, *Pendragón*, *Cyberpunk*, *Far West* y *Fanhunter* y conocimientos de *Vampiro* y *Aquelarre*. Por cierto, tengo diecinueve años.

—¡Hola, adeptos de **DRAGÓN**!

Soy un rolero de quince veranos de edad que busca un grupo de rol con quien jugar. He jugado al *Señor de los Anillos*, a *La llamada de Cthulhu* y al *AD&D*, del que soy fan total. Soy además máster novato (ni eso) en el *AD&D* y poseo lo necesario para arbitrar. ¡Juego a lo que sea!



Pablo Mogarra Gómez

C/. Carlos Martín Alvarez, 20
28018 Madrid

P. D.: Estoy desesperado. ¡Ya ni siento las piernas!

—Se comunica al personal que el club *Necronomicon's* organizará la III Convención de Jugadores de Rol, Estrategia y Simulación. Tan magno evento tendrá lugar los días 4, 5 y 6 de octubre de 1996, en el marco incomparable del Centro Cultural Tecla Sala, de l'Hospitalet. No, si ya sabemos que falta mucho tiempo, pero estas cosas es bueno ir las anunciando... Por supuesto, *Necronomicon's* acepta con los brazos abiertos a todos los particulares, entidades y otras hierbas que deseen colaborar en esta convención. Aquellos que deseéis ampliar información, podéis llamar al teléfono (93) 261 13 20, los miércoles y viernes, de 17.00 a 21.00 horas, y preguntar por Jose Angel. Seguiremos informando...

Hores, 11 (devant llibreria 22) 17001 GIRONA

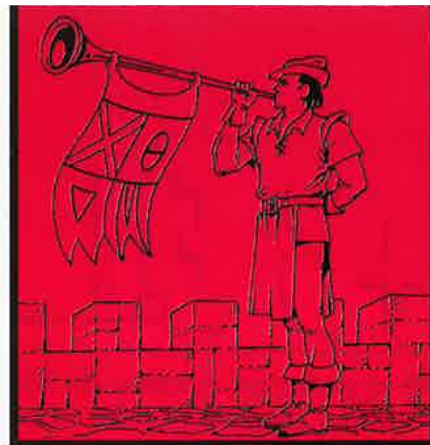


LA LLIBRERÍA DE CÒMICS A GIRONA

- CÒMICS
- JOCS I LLIBRES DE ROL
- VIDEOS
- ...

EL HERALDO DE LA CORTE

Y siguen las reuniones, las asambleas, las partidas y los festejos a lo largo y ancho de este país de Sagitario.



—Hola, os envío esta carta simplemente para pedir os que pongáis (si podéis) la dirección de mi web. Tengo catorce años y se me ha ocurrido hacer una web con un editor de HTML sobre el rol, para que la gente conozca lo que es y no mire con malos ojos a unos juegos inofensivos. La dirección que me gustaría que pusierais es: <http://www.palmera.upv.es/delegaci/rol/rol.htm>

Saludos.

Oscar Blasco Maestro
Alicante

Nota del Sr. Tasselhoff: Puesto queda, y de propina, te chivo la dirección de e-mail de F. J. Campos: fcampos@esinet.es. ¡Pero qué malo que soy!

—A partir de este loado momento se da a conocer el club de rol *Los Tres Círculos de Stonhenge*, club de rol afincado en la villa de Toledo, que acaba de ver la luz (de *Dark Sun*, claro), donde se juega a *AD&D* (*Forgotten Realms* y *Ravenloft*, por ahora), *La llamada de Cthulhu*, *Ragnarok*, *In Nomine Satanis/Magna Veritas*, *Shadowrun*, *Universo*, *Mutantes en la Sombra*, *Rolemaster*, *Runnquest*, *Paranoia*, *El Señor de los Anillos*, y otros que vayan llegando.

Si quieres unirse a nosotros en nuestra partida semanal, nuestro torneo de fin de semana sin parar de jugar al rol bimensual, o nuestro fin de semana de rol en vivo (en el que intentamos desplegar nuestros trucos de efectos de maquillaje), sólo tienes que haber cumplido los diez años (no te pases de dieciocho), ser majo, no matar al compañero de aventura porque se fue de juerga la noche anterior y

por eso han acuchillado a tu personaje, y escribiernos, seas chica o chico, caucásico, negroide, asiático, elfo o adorador de Tom Jones, o de Dagon.

Club de Rol *Los Tres Círculos de Stonhenge*
Avda. Plaza de Toros, 2, tercero, G
45003 Toledo (España)

PD.: Si además eres realizador de largometrajes independiente, mándanos una copia de tu último filme (VHS, te la devolveremos), tus trucos, cartas o preguntas para la realización de un fanzine que pondrá a los aficionados activos del Séptimo Arte, *made in home*, en contacto, les ofrecerá la posibilidad de comprar películas independientes, comentará tus proyectos, y te dará ideas de F/X, técnicas, maquillaje, libros, y un buzón de direcciones para que los futuros Camerons se comuniquen. Se dará a conocer en estas mismas páginas, si esta maravillosa revista nos lo permite.

Nota del redactor jefe: ¿Que si se permite? ¡A punto he estado de llorar de alegría! ¡Como en los viejos tiempos de **FANGO!** Permiso concedido. Por cierto, Tass, la de antes me la vas a pagar...

—Somos el Club de Rol *Ritos Arcanos*, y aunque nos formamos hace más de dos años, ésta es la primera vez que nos damos a conocer. Somos doce miembros de edades variadas y jugamos a *Merp*, *Kult*, *Cyberpunk*, *AD&D*, *Stormbringer*, y muchos más. Disponemos de local propio, pero por razones de espacio no podemos admitir a más gente, aún así, si quisiérais contactar con nosotros podéis escribir a:

Ritos Arcanos
C/. Guatemala, 1-3, cuarto, A
37003 Salamanca

Prometemos contestar.

PD.: Saludos a *Angelitos Negros e Ilegales*, de Salamanca, a Joaquín Frías y por extensión, a todos los *Wardancers*, de Valencia.

—Tras miles de años de oscuridad a las puertas del año 2000 renacen los *Devastadores de Ansalon*, gran cuerpo de elite a las órdenes de un magnífico y omnipotente Ur-Bathar, con el único fin: servir de luz guía para los jugadores de rol solitarios y aumentar sus filas y conocimientos. Los interesados deben hablar varios idiomas, entre ellos el orco (andamos algo faltos de traductores) y, por supuesto, el común. Si vivís dentro de nuestros límites llamad al número 639 61 67 de 17.00 a 20.00 horas, preguntad por Iago. Si por el contrario vivís lejos de Las Rozas de Madrid, mandad una misiva para intercambiar ideas y aventuras; mandad vuestro emisario a aquesta dirección:

Nicolás Reig Puig
C/. Jumilla, 21
28230 Las Rozas (Madrid)

—*«Gods of war I call you. My sword is my side.
I seek a life of honor, free from all false pride.
I will crack the whip with a bold mighty hail.
Cover me with death if I should ever fail.
Glory, majesty, unity
hail, hail, hail.»*

Nota de la Redacción: Manowar, si no andamos errados, ¿verdad? ¡Larga vida a los Reyes del Metal!

EL ZOCO DE LANKHMAR

Si buscas u ofreces algo, este Zoco es el camino más directo para conseguir PE a buen precio.

• Atención, oferta única!
352 cartas de *Spellfire*, totalmente en castellano, con sus reglas;
71 campeones (19 de ellos, especiales);
63 conjuros de hechicero;
20 conjuros de clérigo;
52 aliados;
11 objetos mágicos;
6 artefactos;
56 posesiones;
37 reinos;
36 acontecimientos;
Precio a convenir.

Pablo Mogarra Gómez
C/. Carlos Martín Álvarez, 20
28018 Madrid

• Vendo el juego de rol *Traveller* junto con el librito de tablas (con ejemplos de fichas y notas explicativas) y el mazo de la «Marca Espiral». Todo ello está en estado intermedio, ni bueno, ni malo. Pero podéis estar seguros de que no falta nada. También cambio el suplemento de *Shadowrun*, *DNA/DOA*, por otro. Interesados escribir cuanto antes a:

Ignacio Medel Marchena
C/. Múgica, portal 14, piso sexto, B
26002 Logroño (La Rioja)
O bien llamad al (941) 22 43 26, preguntad por Nacho (hijo).
P.D. Preferiblemente sólo La Rioja, aunque también resto de España y extranjero.

• Me urge cambiar (o vender, en último recurso) el siguiente material, por falta de uso, ya que dedico el cien por cien de mi tiempo al *AD&D*.
Manual del jugador de Shadowrun, tercera edición (Zinco).
Pantallas del director de *Shadowrun* + complemento *Contactos*.
Grimorio, manual de magia y hechizos de *Shadowrun*.
DNA/DOA, primer módulo en castellano para *Shadowrun*.
Personajes de la Tierra Media, para *MERP*.
Los señores del Roble, módulo de *AD&D* para el universo de *Dragonlance*.
El desafío del ladrón (en inglés), módulo para cualquier campaña de *AD&D*.
Todo el material está en un perfecto estado, debido a su nulo uso. Precios asequibles. En caso de que me queráis cambiar alguno de los libros citados, estoy interesado en adquirir los siguientes juegos:
Kult y ampliaciones.

Vampiro y ampliaciones.
Ampliaciones para el juego de *Fanhunter*.
Ampliaciones para el juego *Superhéroes Inc.* (de Cronópolis)
Manual del buen Guerrero de *AD&D*.
Tomo de Magia de *AD&D*.
Ampliaciones de la campaña de *Ravenloft* de *AD&D*.
Si estás interesado en «negociar» un cambio o venta, llama, a partir de las 21.00 horas, al siguiente teléfono (preguntad por Xavi): (93) 804 19 83
Xavi Robles
C/. Pau Muntades, 34, tercero, primera
08700 Igualada (Barcelona)

• Compró aventuras de la primera edición de *Advanced Dungeons & Dragons*. Compró también los *Monster Manual I y II* y el *Fiend Folio*. Interesados llamar de 14.00 a 16.00 horas, al teléfono (91) 564 92 80 y preguntar por José Antonio (hijo).

• Cambio o vendo *Mechwarrior*, segunda edición, en perfecto estado y a estrenar, y *El Señor de los Anillos*, con módulos:
Los puertos de Gondor;
Las criaturas de la Tierra Media. Interesados, llamen al (950) 23 47 79, preguntad por Gonzalo (hijo).
Gonzalo Alcoba
Paseo de Almería, 52, quinto
04001 Almería

Nota del Sr. Tasselhoff: Gonzalo, hijo mío, con una carta que hubieses mandado habría bastado... ¡pero mira que mandar diez iguales! Hay que ser desconfiado.

• Se venden los siguientes artículos seminuevos:
De *AD&D*, segunda edición.
Pantalla del Dungeon Master, 500 pesetas.
Hojas de datos del personaje, 500 pesetas.
Manual del jugador, 2.500 pesetas.
Elfos salvajes, 500 pesetas.
Los señores de los árboles, 500 pesetas.
El desafío del guerrero, 500 pesetas.
Manual normal de El Señor de los Anillos, 2.000 pesetas.
In Nomine Satanis, 2.000 pesetas.
Compraría cualquier cosa editada por *Diseños Orbitales*, para *Vampiro* o lo cambiaría por material antes citado. Podéis llamar al (957) 56 05 57, de



16.00 a 20.00, preguntando por David, o escribir a:

David López Villora
Av. J. Simón de Lillo, 13
14200 Peñarroya-Pueblonuevo
(Córdoba)

• Cambio o compro cartas, a precio razonable de *El Señor de los Anillos*, juego coleccionable de cartas de la Tierra Media. Interesados mandar lista a:

Alberto Quirós González
C/. Doctor Fleming, 5, primero, A
33420 Lugones (Asturias)
P.D. Se me olvidaba, preferentemente que sean de Asturias.

• Vendo material para el *Mutantes en la Sombra*, libro básico, pantalla y siete módulos más, todo por seis mil pesetas. También el *Killer y Príncipe Valiente*, por mil pesetas. cada uno. Por último, ofrezco unas cien cartas de *Magic The Gathering*, todas raras o infrecuentes, muchas retiradas (Fork, Tundras, Volcanic Islands, Serendib Efreet, Granite Cargoyles...) o muy útiles (Ball Lightning, Armageddon, Strip Mine...) y muchas más. De casi todas están las cuatro, seminuevas, valor real más de setenta mil pesetas, las dejo en veinte mil pesetas, negociables. Llamar al 52 96 54, en horas de comida y preguntar por José, sólo gente de Zaragoza o cercanías.

• Vendo el siguiente material de rol: *Comandos de Guerra* + suplemento *Colditz* (incluye pantalla para el DJ), en perfecto estado de revista, por 3.000 pesetas (o lo cambio por el juego de rol *Kult*).
Manual de personajes y de campañas + Manual de hechizos (ambos de *Rolemaster*), por dos mil pesetas. (o lo cambio por *El libro del clan Gangrel*).
Suplemento *El oro de la Unión*, para *Far West* (incluye pantalla del DJ), por mil pesetas.
O todo por cinco mil quinientas pesetas. Interesados escribir a:

José Miguel Vázquez
C/. Vega de Eguzkiza, 29, primero, C
20304 Irún (Guipúzcoa)

O bien, llamar, a partir de las 12.00 horas del mediodía al teléfono (943) 62 66 04, preguntando por José Miguel. Para cambiar material, preferiblemente la gente de la provincia de Guipúzcoa.



JUNGLAS DE VERDAD

Apártate, Tarzán; vamos a crear una jungla de verdad

por Gregory Detwiler
Ilustraciones de Tony DiTerlizzi

¿ Cuántos jugadores y DM tienen alguna idea de cómo son las junglas realmente? Si no saben cómo son, ¿cómo pueden describirlas de forma realista y aventurarse en ellas como si fueran indígenas del Amazonas?

Por extraño que pueda parecer, la jungla sólo ha sido objeto de estudio durante el último siglo. Mi principal fuente de información es un libro escrito por uno de los científicos que primero estudiaron el tema. El libro de las grandes junglas de Iván Sanderson, fue escrito por el naturalista escocés del mismo nombre que pasó más de treinta años de su vida estudiando las junglas de África, Asia y Latinoamérica.

La jungla básica

Originariamente, el término «jungla» ni tan siquiera servía para describir una jungla. La palabra deriva del persa djanghael, un término para indicar los desiertos de Irán, donde sólo crecen unas pocas plantas espinosas. Los oficiales británicos destinados en Persia pasaban muchas horas cazando en el djanghael y cuando fueron trasladados a los destacamentos en las colinas de la frontera del noroeste de la India, y más tarde a lugares con jungla de verdad, como Célán y Birmania llevaron consigo el término para describir aquellos lugares salvajes y deshabitados donde abundaba la caza (los oficiales británicos acabaron pronunciando «jungle» por pura economía fonética).

La vida en el interior de la jungla no es tan mala como pueda parecer, aunque normalmente están todas especialmente deshabitadas. Incluso en aquellos lugares donde hay junglas, la gente acostumbra a vivir fuera de su perímetro. Es posible que la gente construya

pequeños asentamientos en la parte externa de la jungla, pero nunca en su más profundo interior. Esto puede aplicarse a todos los nativos de todas las junglas del mundo.

Las abundantes leyendas y supersticiones acerca de las junglas son alimentadas por los propios habitantes de las mismas, por ejemplo los pigmeos, para mantener alejados a posibles intrusos. Estas tribus indígenas llegan a realizar «cantos a los espíritus malignos» durante la noche y cerca de los asentamientos de la periferia para acabar de convencer a sus vecinos de que se mantengan fuera de la jungla. En términos de juego, un grupo de aventureros forasteros deberá tener este primer contacto de «pasar miedo» a manos de los nativos.

Parte de las razones que han conducido a que las junglas tengan una pésima reputación son debidas a la combinación del clima y del vestuario escogido por los primeros exploradores. Las junglas son cálidas y húmedas, y cuanto menos ropa se lleve, mejor. Observa las viejas fotos de Stanley, Livingstone, y sus compatriotas... cascos, botas, pantalones, etcétera; no deberían pasarlo demasiado bien con estos atuendos perdidos en plena África ecuatorial.

Los nativos de las junglas acostumbran a ser personas felices y despreocupadas, pero no llegarías nunca a esta conclusión leyendo los relatos de algunos exploradores del «infierno verde». Si tu grupo de personajes de AD&D llega silbando con sus armaduras de placas y cotas de malla a lugares como Malatra (la Living Jungle™, el escenario de la RPGA® presentado en el número 102 de la revista Polyhedron®), Chult (de la campaña Reinos Olvidados®) o a cualquier otra jungla lo va a

pasar fatal hasta que empiece a quitarse la impedimenta. Ten en cuenta que las armaduras de cuero pueden llegar a ser incluso más incómodas.

Otro aspecto que mantiene a la gente alejada de las junglas es el miedo a contraer una enfermedad. Las enfermedades tropicales pueden llegar a ser muy virulentas, y el África Occidental se conocía como la «tumba del hombre blanco» por ello; pero las enfermedades son graves en el trópico, en cualquier terreno, no sólo en la jungla.

Las junglas son uno de los lugares más sanos del planeta. Incluso su suelo es un antiséptico natural y si uno se hace una herida en un pie y camina descalzo por la jungla comprobará que la misma cicatrizará a una velocidad increíble. Sanderson explica que una vez, durante una esporádica visita a la civilización, contrajo pie de atleta. Los hongos le producían tal dolor que le resultaba imposible caminar y tuvo que volver a la jungla en camilla. La noche de su vuelta hubo una tormenta que tiró al suelo su tienda, por lo que tuvo que recuperar sus pertenencias arrodillándose y rebuscando en el fango. El barro calmó el dolor y al mediodía del día siguiente desaparecieron las molestias completamente, y las zonas llagadas empezaron a curar. Cuatro días más tarde no quedaba rastro de la enfermedad y sus pies no mostraban señal alguna de la misma.

Si tu personaje indígena tiene habilidades curativas debería utilizar el fango de la jungla para tratar heridas. Al menos esto representa un cambio frente a las típicas «hierbas» administradas por cualquier sanador rolero que se precie.

En las junglas hay pocos lagos o pantanos

como el Dokuba de Malatra y los pantanos Kumbo, o el lago Koro y el lago Dormido. Lo que uno puede encontrar fácilmente son depresiones inundadas de agua porque el suelo es tan húmedo que no puede absorber más líquido. La zona puede estar sembrada de troncos emergentes que otorgarán una apariencia de pantano al lugar o bien estar rodeada de árboles adoptando la imagen clásica de un lago.

Todas las junglas se encuentran en el trópico y en ellas llueve casi todas (sí no todas) las noches. La exuberante flora de la jungla requiere mucha agua. En la jungla caen cantidades exorbitantes de agua al año. Si los personajes insisten en llevar consigo armas y armaduras metálicas deberán llevar también consigo una buena cantidad de aceite para evitar que se oxiden.

Vida vegetal

Los árboles de la jungla crecen hasta adquirir una altura gigantesca, y además se encuentran entrelazados unos con otros mediante lianas y enredaderas. Esta combinación produce algunos efectos curiosos. Si se sobrevuela la jungla, o si se observa la misma desde una elevación privilegiada, se puede comprobar que se trata de una extensión uniforme, como una sábana, de color verde. No importa que la jungla esté compuesta de multitud de especies de árboles distintas, las hojas son todas del mismo color. Evidentemente, hay excepciones, y en algunas estaciones las copas de los árboles de la jungla adoptan variaciones cromáticas que la hacen espectacular. El único movimiento que se puede percibir desde lo alto es la suave ondulación producida por el calor que emerge del suelo. Cuando sopla el viento, la sábana parece sacudida como una ola y el follaje amortigua el sonido del aire en movimiento. La masa entrelazada de árboles produce una ondulación al sufrir un viento fuerte (como el generado por un conjuro de sopro de viento), pero eso es todo, incluso si la zona es afectada por un huracán.

Las lianas hacen que la vida vegetal de la jungla sea un todo, una sola entidad viva prácticamente imposible de destruir o de ser cortada fácilmente. Para cortar un árbol en la jungla no basta talar su tronco, los personajes deberán usar unos afilados machetes para liberar el árbol de las lianas que lo atan al resto de árboles a su alrededor. De otro modo, el árbol seguirá en su lugar. Incluso los árboles muertos pueden seguir mucho tiempo erguidos en su sitio, anclados mediante las lianas

mientras el tronco se pudre y se desintegra lentamente. Los personajes que quieran hacerse con un buen tronco para bajar por el río deberán trabajar más de lo que se imaginan.

Una vez, una expedición en la cuenca del Amazonas encontró imposible atravesar una zona inundada remando desde sus embarcaciones. Los remos chocaban continuamente con algún obstáculo que les impedía adelantar. Fue mucho más fácil asir las lianas que llenaban el agua y simplemente jalar hasta atravesar la zona inundada con sus barcas.

Tampoco los terremotos producen demasiados cambios en la jungla (si exceptuamos sus zonas más externas, normalmente a lo largo del cauce de un río). Sanderson describe su experiencia durante un terremoto en la jungla, fue en Nicaragua, en diciembre de 1941. No hacía viento, pero tanto él como su esposa, Alma (también científico), pudieron escuchar un profundo rumor. De repente, la jungla pareció dar un brinco y los árboles crisparon sus ramas hacia el cielo. El suelo se volvió tan blando que era imposible mantener la verticalidad y empezó a ondular como si se tratara del océano. Los árboles y todo lo que había en la jungla saltaba un metro y medio y volvían a bajar. Pasaron unas ochenta olas, llegaban hasta un río cercano, lo cruzaban y repetían el proceso en la jungla de la otra orilla, sin perder velocidad y en perfecto orden. El cauce del río tuvo desperfectos, pero la jungla seguía igual que antes del terremoto, no cayeron árboles, no se desviaron los arroyos y no habían escombros en el suelo. Si un sacerdote de alto nivel lanza un conjuro de terremoto en la jungla, sentirá una terrible sensación de ridículo.

La vida vegetal en la jungla puede alcanzar dimensiones extraordinarias. Las flores comunes de las zonas templadas, como las violetas o las margaritas, desarrollan unas matas enormes y se convierten en verdaderos árboles de fragancia exquisita. Algunas de las lianas tienen el grosor de un torso humano y las entramadas raíces de los árboles más viejos pueden tener la altura de un árbol por sí mismas.

Sanderson describe la visión de árboles de entre doce y quince metros de altura surgidos del tronco de un árbol de mayor tamaño aún, a más de treinta metros de altura. Los árboles son proporcionalmente anchos según su altura, y algunas de sus ramas son tan gruesas que es posible aparcarse un jeep sobre ellas. Sanderson habla de un árbol en Belice de más de sesenta metros de altura, cuyo tronco sólo podía ser abrazado por un anillo formado por

veinticuatro personas con los brazos extendidos.

Otros árboles tienen enormes raíces que se alejan hasta quince metros del tronco (otra de las razones por las que los terremotos no revisitan demasiada importancia en la jungla). Estas raíces de recia madera pueden tener un grosor de entre un metro y metro y medio y surgir de una altura cercana a los seis metros. Si seguimos con las anécdotas extrañas diremos que hay árboles suspendidos en el aire, y son sus raíces las que los mantienen fijos en el suelo.

Si el DM quiere utilizar monstruos vegetales en la jungla puede usar cualquier planta carnívora de los Compendios de Monstruos en versión gigante. Esta opción puede hacer que los personajes crean que el lugar está encantado y que ha sido agrandado (o bien ellos mismos empuñados).

Después de leer lo anterior es posible que creas que los arbustos de la jungla la deben hacer prácticamente impenetrable... ¡Error! Los altos árboles impiden el paso de la luz, por lo que las plantas pequeñas tienen pocas oportunidades de desarrollarse. El suelo de la jungla tiene poquísimas plantas y arbustos, desde luego muchas menos que un bosque de clima templado.

Esto es excelente si uno está atravesando la jungla, pero terrible para un halfling que intenta esconderse. La mayoría de ramas se desarrollan muy por encima de la cabeza de un humano, y resulta normalmente imposible subirse a una para esconderse rápidamente. Existen zonas de arbustos difíciles de penetrar a lo largo de los ríos, pero no tienen un espesor mayor de tres metros. A pesar de todo, puede llevar bastante tiempo atravesar la zona de arbustos (unas cuantas horas). Mucha gente desiste de adentrarse en la jungla después de intentar abrirse paso en las zonas más exteriores de las mismas, porque asumen que toda la jungla será igualmente difícil de atravesar.

Muchas veces resulta más seguro avanzar de rama en rama que por el suelo. Las ramas son tan anchas que es fácil avanzar caminando por ellas. De todas formas, los personajes encontrarán verdaderas dificultades para encaramarse incluso a las ramas más bajas.

Las lianas pueden escalarse y se puede avanzar pasando de una a otra, pero no es fácil encontrar lianas para dejarse ir a lo Tarzán.

Si una liana está suelta, probablemente esté muerta y no esté aferrada al otro lado. Cuando un PJ pone todo su peso en una liana muerta, lo más probable es que acabe discu-

tiendo con el DM acerca de las reglas de daño por caída.

No todas las lianas son limpias y suaves. Uno de los problemas de viajar a través de la jungla proviene de las lianas que se desprenden y golpean la cara de los personajes o que abrazan súbitamente el cuello de los aventureros. Existen lianas espinosas y los aspirantes a Tarzán pueden sufrir entre 1d4 y 1d6 puntos de daño en sus manos si intentan cogerlas fuertemente. Algunas de las espinas están provistas de una sustancia anticoagulante, que puede convertir una herida en un verdadero problema cuando ésta se niegue a cicatrizar. Por otro lado, las lianas contienen líquidos que van desde agua a veneno, incluyendo poderosos pegamentos y medicinas.

Para que tengas otro detalle colorista de la jungla recuerda las lianas en forma de cinta. Hay un tipo que tiene una anchura de medio metro, y un grosor de menos de un milímetro. ¿Cómo son de largas? ¿Quién sabe...? En Surinam, los miembros del Departamento Forestal intentaron medir una a partir de su base y desistieron al cabo de unos centenares de metros. Si tus personajes lo intentan... ¿quién sabe qué encontrarán al final?

Debería ser obvio que en la jungla un conjuro de hechizar plantas puede resultar tan destructivo como una bola de fuego. Si el grupo se enfrenta a un grupo hostil, como una partida de guerra de amazonas huroola o de hombres lagarto, entre las lianas, ¡deja que sus enemigos lo utilicen! Ten en cuenta el tamaño de las plantas de la jungla; el daño producido por las plantas de clima templado puede ser multiplicado varias veces.

Vida animal

A pesar de lo que dice Hollywood, no hay leones en las ramas de la jungla. Los leones viven en las sabanas (llanuras), incluso su color está pensado para vivir entre la hierba. Los felinos que habitan en la jungla, como el jaguar, el tigre y el leopardo tienen el cuerpo moteado o rayado para mejorar su capacidad de camuflaje.

Es posible que un grupo de elefantes atravesase la jungla, incluso es posible encontrarse un grupo de ganado salvaje, formado por ejemplo por koupreys (una especie probablemente extinguida) del Asia sureste, pero por regla general la jungla no contiene herbívoros de tamaño mayor que los jabalíes: cerdos salvajes en África, capybaras en Latinoamérica, y tapires en Asia y América Latina. En Asia también tienen al babirusa, una especie de cerdo

de torcidos colmillos que parece surgido de un Compendio de Monstruos o de una enciclopedia de paleontología. La mayoría de ciervos y antílopes que viven en la jungla son bastante pequeños, su tamaño puede variar del de un podenco al de un burro joven. Existen excepciones, como siempre, como el bushbuck y el bongo (un par de antílopes africanos) o la jirafa de cuello corto conocido como okapi. Este último es muy raro, como lo son también los rinocerontes de Java y Sumatra, que vagan por las junglas asiáticas, normalmente cerca de los cauces de los ríos.

Al igual que existe una idea errónea acerca de los «leones y tigres» la gente acostumbra a creer que las junglas están plagadas de serpientes. Los ofidios son mucho menos comunes en las junglas que en la mayoría de otros entornos propios del trópico, incluyendo los desiertos y las zonas de arbustos. Esto se aplica a todos los reptiles en general, por lo que deberías ajustar tus tablas de encuentros consecuentemente. Por otro lado, no temas aumentar las posibilidades de encontrar algún anfibio, como una rana o un sapo. Estas criaturas abundan sobremanera en todas las junglas, y muchas acostumbran a trepar a los árboles. Los personajes que deambulen despistados por las ramas pueden verse súbitamente atacados por un enjambre de ranas carnívoras que viven plácidamente en un estanque de agua de lluvia formado en la hendidura de una gran rama. Incluso los insectos desagradables como los mosquitos no son frecuentes en las junglas, y es posible no topar con ellos a menos que se les atraiga mediante una antorcha u otra fuente de luz. Si los personajes encienden una antorcha... pues eso, el que avisa no es traidor.

Si dispones de una Guía del Dungeon Master en inglés, de la primera edición de AD&D, encontrarás una tabla en la página 47 titulada «Frecuencia de encuentros y control del tiempo», que indica cuándo debes realizar tiradas de encuentro según el entorno y si es de día o de noche. Sanderson parece que había previsto la aparición de nuestro juego favorito, porque determina que los animales de la jungla parecen seguir una pauta determinada a la hora de buscar alimento; no sólo el día o la noche, también franjas predeterminadas del día y de la noche. La siguiente información parece funcionar en cualquier tipo de jungla, no importa su localización y puede adaptarse a cualquier sistema de juego para otorgarle un toque de realismo.

La franja horaria justo anterior al amanecer, la penumbra que lo antecede, está plagada

de actividad animal; los animales diurnos empiezan a trabajar, mientras que los predadores nocturnos buscan su última presa. Ten en cuenta que las copas de los árboles impiden que las primeras luces del día lleguen al suelo, por lo que los predadores nocturnos disponen de una hora de caza más de lo habitual. Justo después del amanecer, los animales nocturnos se van a dormir, mientras que el resto de animales se deja ver fácilmente; existe tal movimiento, que es la hora favorita de los cazadores indígenas para cazar. Muchos de los animales que desarrollan su vida en el suelo de la jungla son de ciclo nocturno, por lo que si uno vagabundea por la jungla de día es posible que sólo se encuentre con unas cuantas ardillas, monos y pájaros en las ramas.

El día va avanzando y la mayoría de animales se toma una siesta justo antes del mediodía. La cantidad de luz parece determinar la duración de la misma. Los días de sol, el silencio (incluso los insectos y los pájaros están callados) dura hasta el crepúsculo, mientras que en los días nublados la jungla vuelve a mostrarse activa mucho antes. Los animales nocturnos y diurnos comparten esta franja horaria, que en los días soleados abarca entre las 17.00 horas hasta una hora después de la puesta del Sol. La actividad es mucha en las primeras horas de la noche, y luego se detiene a eso de las 23.00 o 23.30, y no vuelve a arrancar hasta las 4.00. Los cazadores indígenas conocen tan bien el ciclo que no se despertarán para ir de caza durante este período. A continuación, la actividad vuelve a arrancar y vuelve otra vez a empezar el ciclo.

La humedad y la oscuridad tienen su propio efecto en la vida animal. El tiempo nublado y la lluvia hace que los animales salgan en grupo, y si tienes que atravesar la jungla sujeto a estas condiciones climáticas es posible que tengas un buen puñado de encuentros que añadir al resto de tus problemas, especialmente si te desplazas de noche. Normalmente, los animales nocturnos prefieren moverse en las noches sin Luna. Por lo tanto, las noches de Luna llena son especialmente recomendables para viajar por la jungla, porque a la luz de la Luna hay que añadirle las pocas probabilidades de tener un mal encuentro.

Los DM deben tener en cuenta que los animales acostumbran a mostrarse más desconfiados entre las 4.00 de la mañana y el amanecer. Los animales diurnos acaban de despertarse, y aún están adormecidos, y los cazadores nocturnos buscan una presa desesperadamente. Si el animal que te indica la ta-

bla de encuentros tiene opción a reaccionar huyendo o atacando, es muy posible que interactúe con los personajes y no huya durante esta franja horaria. Sanderson relata que en América Central plantó la tienda con su mujer justo en medio de una ruta migratoria (ver abajo), y fue despertado antes del amanecer por una familia de tapires, grandes como cerdos, que atravesaron la tienda como si ésta no hubiera estado ahí. Estos animales no hubiesen actuado así en cualquier otro momento del día. Por lo tanto... ¡disfruta, DM! Podrás molestar al grupo al amanecer –Incluso con los animales más estúpidos–, cuando más sueño tienen, y además podrás apoyarte en una verificación científica.

Como se ha dicho antes, las junglas tienen senderos migratorios establecidos para sus animales, tanto en las copas de los árboles como en el suelo. Planta tu campamento en medio de una de estas rutas y tendrás compañía asegurada, especialmente bichos pequeños: insectos, roedores, monos, etcétera. Los DM pueden divertirse un montón atacando al grupo con una gran cantidad de animales de 1 pg (como monos o cuervos), especialmente si los bichos se dedican a robar pequeños objetos como gemas y anillos mágicos. Si los personajes no se dan cuenta de que han levantado el campamento en el centro de una ruta de migración, sigue agobiándolos con más y más visitas de animales antes del amanecer hasta que entiendan el mensaje.

Si un PJ está en una ruta migratoria puede esperar tener un encuentro cada round en las franjas horarias correspondientes al tipo de animal en cuestión. Evidentemente, la mayoría de los encuentros serán con tipos de animales pequeños, sin posibilidad de combate.

Sanderson descubrió que puedes fundirte con los animales siguiendo sus rutas de migración, moviéndote lentamente sin apresurarlos ni quedándote quieto. Los depredadores acechan inmóviles esperando una presa, cualquier criatura quieta se percibe como una amenaza, mientras otra que se mueva rápidamente, «obviamente» está atacando. Pero si uno sigue el flujo migratorio, moviéndose lentamente entre los animales puede quedarse entre ellos tanto tiempo como desee sin despertar la alarma.

Este último fenómeno puede ser la base de una aventura. Un explorador en busca de presas puede avanzar mezclado con la caza, dejando tras de sí un rastro visible para que sus compañeros puedan seguirle. Los cazadores acabarán alcanzándolo y podrán obtener el

premio deseado. Si eres el explorador, lógicamente, deberás acompañar a los animales todo el tiempo, metiéndote donde ellos se meten, lo cual puede comportar atravesar un arroyo si ellos así lo hacen. Si son cerdos, o tienen la habilidad de abrirse camino a través del fango de los cerdos, te abrirás paso a través del fango como ellos. Y si más adelante tus futuras presas son esperadas por otro grupo de caza humano o semihumano, caerás en la emboscada al mismo tiempo que tus compañeros de viaje. Mientras el DM mantiene ocupado al resto del grupo con algún encuentro que entorpezca su marcha vas a tener muchas cosas que hacer tú solo.

Las sabanas contienen mucha más caza que las junglas. La diversidad de la caza entra la jungla y la sabana es una cuestión de calidad frente a cantidad. Mientras las junglas tienen la mayor diversidad de seres vivos que se conoce, el número de ejemplares de cada especie es relativamente pequeño (mientras que la sabana contiene enormes rebaños de animales). Las junglas no contienen manadas de tapires o capybaras equivalentes a las manadas de cebras o bisontes que podrías encontrar en África o Norteamérica, respectivamente.

La gente de la jungla

Pocas razas viven en nuestras junglas, y aquellas que lo hacen no acostumbran a compartirlas con otras. Por eso, la gente de la jungla acostumbra a ser simpática y despreocupada, tanto por el hecho de no tener que competir contra otras tribus como por el de no necesitar más que aquello que la jungla es capaz de ofrecer por sí misma.

Tal y como se ha dicho, la gente que vive cerca de las junglas no se adentran en ellas si pueden evitarlo. En Malatra, por ejemplo, los nómadas de la sabana, los simbara, sólo entrarán en la jungla si es estrictamente necesario o si son provocados.

No se trata sólo de supersticiones tribales. Sanderson explica que durante la Segunda Guerra Mundial, americanos y japoneses siempre trataban de evitar adentrarse en las junglas, a pesar de que provenían de sociedades civilizadas (los japoneses acostumbraban a entrar en ellas más fácilmente, pero todas las operaciones a gran escala tanto en Nueva Guinea como en la India acababan siendo un carísimo desastre). Las tropas preferían ser bombardeadas en el claro que perderse en el interior de la jungla.

Sanderson cita las experiencias del teniente coronel británico F. Spencer Chapman, cuya

unidad tuvo que retirarse a la jungla cuando los japoneses invadieron Malasia en la Segunda Guerra Mundial. Durante tres años aprendió a sobrevivir en la jungla colaborando con las guerrillas locales. De su unidad original, a pesar de todo, sólo sobrevivieron los oficiales. Los forasteros parecen tener serios problemas de adaptación a las junglas, y parece que una educación sólida hace las cosas más fáciles. La tropa murió toda a causa de diversas enfermedades (parece que muchas de carácter psicosomático), mientras que la oficialidad pareció resistir mejor psicológicamente. Los hombres mejor educados, los oficiales, fueron los únicos supervivientes. Chapman describe sus experiencias en su libro *The Jungle is Neutral* (La jungla es neutral).

El párrafo anterior puede servir de referencia al DM cuyo grupo se adentra en la jungla proviniendo de una zona civilizada. Uno puede imaginar fácilmente cómo el grupo empieza a reducirse... primero huyen los PNJ contratados, después los seguidores, abandonándose a sí mismos y muriendo al poco tiempo, mientras los intrépidos PJ (héroes controlados por jugadores, cabe recordar) siguen adelante. En una aventura que se desarrolle en tiempos de guerra, las experiencias de Chapman pueden reproducirse en las unidades de combate tanto amigas como enemigas. Los mandos intermedios tienen más probabilidades de ir desapareciendo que los PJ o los NPJ importantes; ahora tienes la oportunidad de realizar encuentros sólo con aquellos NPJ verdaderamente fuertes.

Armas

En el artículo «Héroes de Malatra» (aparecido en la revista «Polyhedron» número 102 de la RPGA) se establece que las armas de madera, de hueso o piedra equivalen a los metálicos según el reglamento (en aras de una menor complicación) de otros escenarios de campaña de AD&D (al contrario de lo que ocurre en Athas –Sol Oscuro– donde este tipo de armas tiene sus propias reglas y modificadores específicos). Esto no tiene que sonarte raro, el género humano ha luchado con este tipo de armas durante milenios.

Los pigmeos obtenían sus objetos cortantes a base de material vegetal, al igual que la tribu de los negritos de Malasia los obtenían a partir del bambú. Estos materiales pueden afilarse hasta conseguir objetos verdaderamente letales. Por lo que hace referencia a las armas de piedra, los conquistadores españoles de la Florida comprobaron que las flechas de punta de piedra de los seminolas podían atra-

vesar sus corazas, y que durante los primeros golpes de un combate las mazas-espada de los aztecas (conocidas como maquahuítl) eran más afiladas que las espadas de acero toledano. De todas formas, las espadas de acero tenían más probabilidades de cortar de un golpe las armaduras de algodón prensado de los guerreros mexicanos. A menos que los personajes dispongan de armas de alta calidad, normalmente las armas «locales» están mejor preparadas y afiladas para el combate contra los tipos de armadura típicos de Malatra.

Iván Sanderson realizó una observación muy interesante acerca de la superior habilidad para la caza de los nativos equipados con su armamento local, en comparación con los forasteros. Los extranjeros disponían de armas de fuego de metal, que en forma forjada no existe en la jungla... por lo que los animales eran capaces de olerlas y distinguirlas fácilmente. Automáticamente, los animales huían frente a este olor, que además se acrecentaba una vez el arma era tratada con aceite para evitar que se oxidara. Muchos de los forasteros de los mundos de AD&D no dis-

pondrán de armas de fuego, pero sí de armas y armaduras metálicas, y deberán lubricarlas debidamente para evitar igualmente su oxidación.

Si permites que tus personajes jugadores tengan armas de metal, deberán escoger entre ellas y pertenecer a una tribu de la jungla. Si un PJ va de caza con un arma de metal, incluso con una daga para su autodefensa e intenta cazar con arco o cerbatana, los animales tendrán muchas más posibilidades de evitarlo al ser capaces de detectar su presencia. Por lo tanto, las armas de metal se revelarán como una molestia, más que como una ayuda, en este tipo de terreno donde se desarrollará la aventura. Si tus PJ no pueden deshacerse de sus manías arrastrarán a la miseria a toda la tribu de forma irremediable.

Considera la siguiente situación: un grupo de personajes con demasiadas tendencias aventureras han vuelto a la tribu cargados de armas hechas de material impio ajeno a la jungla. No sirven para cazar, parece que los que las portan están destinados a no encontrar caza, a ahuyentarla... Son letales en com-

bate, pero como nadie es capaz de acercarse a una presa blandiéndolas sólo sirven para matar a otros miembros de la tribu. Por lo tanto, es lógico pensar que se trata de armas diseñadas por un espíritu maligno para aumentar el dolor de los hombres. Si los PJ insisten en quedárselas, es posible que deban afrontar un intento de linchamiento, incluso una guerra civil entre la tribu, lo cual no hará otra cosa que cargar de razón a sus detractores. Si persisten en su actitud, es posible que los PJ nunca más puedan llevar armas y armaduras metálicas en la jungla (ni de ningún otro tipo).

Sea como sea, la jungla es un magnífico sitio donde enmarcar una aventura, incluso sin necesidad de encontrarse monstruos mágicos. La Naturaleza es el único peligro. Un estudio detallado de algún libro acerca de las junglas como el de Sanderson puede ayudarte a crear una ambientación que tus jugadores tardarán en olvidar.

Gregory W. Detwiller vive en Willemsburg, Pennsylvania. Nunca ha vivido en jungla alguna.

Guía CD-ROM

Edición española de
CD-ROM Today-UK

¡DESCUBRA ESTE MES EN NUESTRA REVISTA!

★ EL PRÍNCIPE FELIZ Y EL TALLER DE CUENTOS

Un libro interactivo basado en la novela de Oscar Wilde

★ GRANDES GENERALES

Las tácticas y el perfil humano de los mejores estrategas de nuestro siglo

★ DE EXCURSIÓN

Un recorrido multimedia por el parque natural del Montseny

★ EUROGUÍA 96

Todo lo que quiera saber sobre la Unión Europea, en un CD-ROM

★ PIPPI CALZASLARGAS

El regreso de la traviesa pelirroja y de sus amigos Tommy y Anika

● En el CD-ROM de portada

- Kit de acceso a Internet
- Curso multimedia
- Guía de compras
- Makers of the 20th Century
- PGA Tour '96

¡YA A LA VENTA EL NÚMERO 19!

SORTEAMOS
6 La ratita presumida y
6 El gigante del pino



TODO CD-ROM, TODO PC
¡650 MB del mejor software y los Top 10 del shareware!

Educa

Informa

Entretiene

De la primera a la última página, y todo el contenido del CD-ROM están dedicados a los usuarios de PC's (DOS+Windows).



**Olvida tus viajes...
encuentra tus aventuras en la ciudad**

AVENTURAS URBANAS

Por Paul F. Culotta Ilustraciones de R. K. Post

Tarde o temprano, los aventureros de tu campaña llegarán a una ciudad grande. Francamente, resulta inevitable. ¿Dónde descargarían sino los tesoros acumulados? La ciudad y sus florecientes negocios es el lugar ideal para realizar los intercambios deseados. ¿Dónde sino podrán descansar de tanta emboscada orca y tantos ataques antes del amanecer? Debes aceptar el hecho... en algún momento tus personajes querrán disfrutar de todo lo que se oculta detrás de los muros de una gran ciudad. Particularmente, los ladrones del grupo estarán deseosos de establecerse un tiempo en una ciudad, porque es en ellas donde más oportunidades de lucirse tienen.

Cuando atraviesen las puertas van a poner a prueba tu capacidad como Dungeon Master continuamente, mucho más que cuando se enfrentan a los peligros de la frontera o combaten monstruos bajo tierra. Este artículo está pensado para aclarar aquellos problemas más comunes que deberá encarar un DM cuando su grupo se dedique a deambular por una ciudad. En él también encontrarás algunas soluciones.

Ante todo, una aclaración: las ciudades tienen todas ciertos elementos en común, pero algunas guardan en sí mismas profundas diferencias. Sigil, del escenario de Campaña de Planescape®, tiene sus propias facciones y lugares de los que se tiene que conocer la cruda realidad, ¿verdad tíos? Igualmente, si te pones a leer o escribir en la ciudad estado de Tyr, en Sol Oscuro, mejor

no te cruces con un templario. Y ponte a rezar si te pillan llevando armas en el dominio de Falkovnia de Ravenloft®.

Este artículo no puede pretender cubrir todas estas contingencias, más bien está orientado a explicar las «ciudades medievales tipo» propias de cualquier ambientación medieval que podrás encontrar en mundos como Mystara®, Reinos Olvidados® y Greyhawk®. Algunos de los conceptos, sin embargo, pueden aplicarse a cualquier ciudad.

El ambiente

Antes que nada, el DM debe tomar conciencia de que el ambiente del juego cambia automáticamente cuando los personajes aterrizan en una ciudad, a veces lo hace drásticamente. Los héroes han llegado a la civilización, no más guardias alrededor del fuego esperando el ataque de gigantes errantes, basta de vigilijs escuchando en la oscuridad la cercanía de unos illithids dispuestos a sorber sus sesos. Por fin se encuentran en un lugar poblado por sus semejantes (bueno... normalmente). El lugar acostumbra a estar vigilado por una fuerte policía y a resguardo de posibles ataques por sus altos muros. Hay un buen número de establecimientos que ofrecen cantidad de diversiones, lugares donde convertir los tesoros en efectivo y muchos tugurios donde pasar un buen rato. También es un sitio excelente en el que ser contratados para una nueva misión, establecer contactos, subir de nivel, comprar animales, suministros y servicios, identi-

car objetos mágicos y hacer tantísimas otras cosas que no son fáciles (o posibles) de llevar a cabo a campo abierto. En resumen, es un lugar donde descansar, poner en orden las pertenencias y, quizá, desarrollar una aventura.

El DM debe ser consciente del hecho de que los personajes pueden tener objetivos divergentes al llegar a una ciudad. Sir Thornwood, un paladín de la Orden de Storm, puede querer hablar con su gran maestro local para pedir que le ayude a reparar su equipo. Snickery Sam, el ladrón halfling, puede desear ponerse en contacto con el gremio de ladrones para pasarles la parte correspondiente del producto de sus «actividades». Es posible también que ande en busca de una compañera de su raza que le ayude a malgastar su oro. Verónica, la hechicera, busca un mago de renombre que le ayude en la investigación de un nuevo conjuro y acabar así de subir de nivel. Mientras se encuentra en la ciudad también querría averiguar la naturaleza de dos o tres objetos mágicos. Lady Das, la druida casada con Sir Thornwood, sólo ha entrado en la ciudad para no hacerle un feo a su esposo; de hecho preferiría volver a la naturaleza para investigar acerca de la polución del río cercano.

Los personajes desean llevar a cabo un montón de cosas distintas, por lo que es muy probable que no estén juntos durante todo el día mientras dure su estancia entre los muros de la ciudad. Dentro de un dungeon, o en medio de los páramos, donde es un proble-

ma de vida o muerte, estarán juntos y cubriéndose unos a otros la mayor parte del tiempo. Una vez hayan atravesado las puertas de la ciudad, sin embargo, dejan a un lado el sentimiento de constante peligro reinante fuera de ellas. Por consiguiente, los personajes tienden a comportarse como si estuvieran de vacaciones y se separarán continuamente para llevar a cabo sus numerosos encargos. Incluso Lady Das, que soporta la vida en la ciudad para complacer a su marido, se hartará de estar a su lado mientras él se dedica a reparar su armadura y a elevar plegarias en el santuario del gran maestro. De vez en cuando optará por llevar a cabo tareas más en consonancia con su estilo de vida, como ir al parque a escuchar cómo cantan los pájaros, o rindiendo homenaje a sus dioses en una pequeña ermita drúidica justo fuera de la muralla de la ciudad.

El grupo puede estar reunido de vez en cuando, por ejemplo cuando esperan ser recibidos en audiencia por el señor local, cuando acuden a una llamada, o van a cumplir una misión en la propia ciudad. Incluso en estas circunstancias, la ciudad seguirá teniendo a cada uno de los miembros del grupo con sus bazares, joyeros, posadas, edificios administrativos y demás.

Se separe o no el grupo, sin embargo, el DM debe estar preparado para afrontar un sinfín de situaciones diferentes. Al contrario de lo que sucede en un dungeon o en medio del bosque, donde uno puede controlar el ritmo de encuentros planeados o al azar, ahora los personajes están rodeados de cientos de PNJs, cada uno con sus correspondientes tiendas, santuarios, gremios, personalidades, esperanzas, sueños y planes. La complejidad aumenta considerablemente.

A pesar de la complicación, podemos dividir las aventuras y el rol propio de las ciudades en tres fases: 1) los aventureros llegan y empiezan a descubrir la ciudad; 2) los aventureros se divierten y completan sus negocios dentro de la ciudad; 3) aventuras dentro y fuera de la ciudad (ocasionalmente existe una cuarta fase denominada «huyendo de la ciudad»). Cada fase debe ser preparada adecuadamente.

Llegada y descubrimiento (fase 1)

Ésta es la primera fase, en la cual llegan los aventureros a la ciudad, empiezan a orientarse en ella y buscan un lugar donde acomodarse. Probablemente es la parte más fácil de predecir de todas, por lo que resulta la más fácil de preparar.

Lo más típico es que los personajes lleguen a una de las puertas de la ciudad, los guardias les den el alto y deban llevar a cabo algún tipo de proceso de ingreso. Si la ciudad es abierta y está en paz, será relativamente fácil entrar. Por contra, si la ciudad está a punto de entrar en guerra con un poder vecino, el proceso puede llegar a recordar al de la Gestapo («papeles, por favor»). EL DM deberá actuar según el contexto de la campaña. Si los PJs van a ser detenidos o registrados, deberás prepararte una buena descripción de los guardias (habilidades, armamento, etcétera). Si existe cualquier norma o ley que deban conocer los PJs (por ejemplo un nudo-de-paz en las armas, como se requiere en el país de Cormyr del mundo de Reinos Olvidados) éste es el momento de comunicarlo, nunca después, cuando ya estén en la ciudad.

Después de esto, los aventureros entrarán en la población y probablemente se sentirán abrumados por la inmensa sopa de tiendas, calles, gentes y ruidos. A menos de que hayan visitado la ciudad con anterioridad, no tendrán ni idea de cómo llegar donde pretenden dirigirse.

El DM puede dejar que deambulen sin rumbo durante un rato, pero ten en cuenta que la acción y el juego se ralentizan enormemente si los jugadores empiezan a preguntar cosas como: «¿Hay alguna posada cerca?» «¿Hay algún sitio donde reparar mi armadura?» «¿Cómo son las casas y las tiendas de la zona?» «¿Todo el mundo es humano?» «¿Dónde podemos dejar los caballos?»

Todas estas preguntas intentan obtener información del DM: Mientras estaban fuera de la ciudad todo era mucho más fácil: sólo era necesario seguir algún «terreno patrón» («Viajamos hacia el oeste siguiendo el curso del río») o un camino («Tomamos el desvío hacia Neverwinter»). Las descripciones eran bastante sencillas («Os encontráis en una zona llena de colinas suaves, moteadas aquí y allá por pequeños bosques de árboles coníferos»). Ahora el DM debe enfrentarse a numerosas calles y callejones, todos con nombres diferentes, un sinfín de hogares y negocios en las plantas bajas y gente, mucha gente.

La mejor forma para responder a los jugadores es mediante un mapa. Hacer un mapa para los PJs que se encuentran en un dungeon es relativamente sencillo, pero realizar un mapa en una ciudad enlentece considerablemente el juego. Una elección más acertada consiste en poner la tienda de Ebenezer el

Cartógrafo justo al lado de la entrada de la ciudad. Ebenezer está más que dispuesto a ofrecer un mapa de la ciudad por 5 mo (o 10, 20, 30, 50, etcétera). Este mapa puede ser un punto de referencia utilizado por el más-ter y los personajes durante la partida, además acelerará el juego y eliminará posibles malentendidos entre el DM y los jugadores. No es necesario que el mapa sea una guía exhaustiva tipo Michelin, pero debe incluir las calles más importantes, los mayores templos, pabellones oficiales, mercados y bazares, la ciudadela y otros lugares de interés. No es necesario que incluya todas las casas, posadas y armeros, pero debería ser lo suficientemente detallado como para que los PJs pudieran moverse cómodamente por la ciudad.

Un complemento excelente a un mapa es un guía. Puede ser el porteador de una silla de mano o un joven bribón de nombre Ajoba que estará dispuesto a mostrar la ciudad al grupo (a cambio de un salario, claro está). Ajoba lo sabe todo: cuáles son las mejores posadas, quién posee buenos establos para los caballos, dónde encontrar los mejores precios del bazar, etcétera. (Es evidente, Ajoba tiene conexiones con estos negocios y recibe un tanto por cada cliente que lleva). Algunas veces el guía acaba siendo un importante PNJ que puede convertirse en una importante fuente de información y en una herramienta en manos del DM para guiar al grupo hasta PNJs de mayor interés que ayudarán a desarrollar la historia.

Divirtiéndose y haciendo encargos (fase 2)

Una vez establecidos, los personajes desearán hacer todo aquello que necesitan hacer en una ciudad. Para que todo vaya sobre ruedas, el DM debe tener alguna idea sobre lo que querrán hacer y dónde querrán ir los personajes. El secreto del éxito en este aspecto reside en haber estado atento a los comentarios de los personajes incluso antes de llegar a la ciudad. También es importante que el DM haya ido dejando pistas acerca de aquellas personas de la ciudad que deberían conocer. Obviamente, si te fijas en lo que dicen tus jugadores tendrás una idea aproximada de dónde quieren ir, de este modo estarás preparado para describirlas correctamente, diseñar unos cuantos PNJs, etcétera, con bastante antelación. A continuación te mostramos unos ejemplos de comentarios típicos de los jugadores:

Snickery Sam: -Jo... Llevamos treinta días

de viaje y no hemos visto un sólo halfling. ¿Qué pasa? ¿Tan pocos hay en el Norte?

El DM toma nota de que Sam tiene ganas de tener compañía de su raza.

Sir Thornwood: —Después de quemar los trolls buscamos entre los restos y huesos de sus víctimas.

DM: —No encontráis nada de valor si exceptuamos una espada de bella factura pero oxidada. Está en el suelo, debajo de un escudo mellado y correas deshilachadas. El blasón del escudo es un grifo azul sobre campo de oro, y justo encima del animal, una pequeña nube de tormenta que desprende rayos.

Sir Thornwood: —¿Un miembro de mi orden! ¿Reconozco algún distintivo personal?

DM: —No. Parece ser que no lo conocías.

Sir Thornwood: Bien, enterramos sus restos y cogemos el escudo, la espada y cualquier otra pertenencia que pueda tener referencia con la orden. Lo enviaremos al santuario más cercano.

DM: Lo siento... pero no hay un buzón en la guarida de los trolls. El santuario más cercano de la orden está en Waterdeep, a sesenta millas al sur.

Sir Thornwood: —Bueno, quería ir a Waterdeep de todas formas, bien... lo llevaré.

El DM toma nota de que debe preparar el santuario y trabajar la posibilidad de que sea una fuente de futuras aventuras para el grupo, para nuevas misiones. También puede proporcionarles información acerca de la actual misión que llevan a cabo.

Verónica: —Lanzo un detectar magia sobre el montón de botín.

DM: —Hay una varita de plata, una poción, y un anillo que brilla con una luz entre verde y amarillenta.

Verónica: —Hmmm, estudio detalladamente todos los objetos para ver si hay inscripciones, runas, dibujos, etcétera.

DM: —No hay nada de todo esto, aunque la poción tiene un dibujito que parece una calavera.

Snickery Sam: —¿Por qué no los identificas, Verónica?

Verónica: —¿Y acabar agotada el resto del día en zona de trolls? No, gracias, me esperaré a llegar a algún sitio donde un mago de alto nivel pueda hacer el trabajo por mí a cambio de dinero.

El DM toma nota de que Verónica anda en busca de un académico o de un mago de alto nivel.

Lady Das: —¿No será demasiado caro?

Verónica: —Probablemente, pero, ¿y qué? ¡Fíjate en la cantidad de oro y joyas que hemos conseguido! ¡Y estas gemas! Una vez las hayamos cambiado por dinero tendremos más que suficiente.

Lady Das: —Supongo que esto nos llevará algún tiempo. Muy bien, vayamos a la ciudad, pero no pienso quedarme allí mucho rato. ¡Tenemos que descubrir qué ocurre en este río!

El DM toma nota de que necesitará un representante en gemas y una casa de empeños en la ciudad para que el grupo pueda cambiar el tesoro por monedas. También toma nota de que la druida Lady Das no tiene muchas ganas de ir a la ciudad, por lo que deberá diseñar algo druídico para mantener su interés.

A partir de éstas y de otras pistas, un DM atento puede establecer aquello que los PJs piensan hacer en la ciudad y preparárselo bien antes de que lleguen a la misma. Puede preparar PNJs, comprobar el funcionamiento de las reglas de identificación de objetos mágicos y su precio, y diseñar los mapas de aquellos lugares que los PJs visitarán a buen seguro.

¿Qué ocurre si los PJs no dan pistas y no sabes qué preparar? La respuesta es sonsacarlos. Una solución es retrasar su llegada provocando un encuentro con un mercader o peregrino que acaba de salir de la ciudad. Este PNJ puede rebosar de noticias acerca de lo que ocurre y los PJs generalmente se mostrarán interesados en hacerle unas cuantas preguntas. A partir de las preguntas, obtendremos, el mismo tipo de información. Por ejemplo:

Padre Benedicto (PNJ sacerdote itinerante): —Gracias, extranjeros, por compartir vuestro fuego. Siempre es mejor dormir en grupo a campo abierto, digo yo... Francamente, estaba preocupado frente a la posibilidad de dormir solo junto al camino. Ayer por la noche contaba con la protección de los muros de Waterdeep.

Sneakery Sam : —¿Viene de Waterdeep? Dígame, ¿hay halflings en Waterdeep?

Padre Benedicto : —Bueno, sí. Creo recordar haber visto uno o dos cerca del mercado público, pero es posible que hayan más. Wa-

terdeep es bastante grande, ¿sabes?

Sneakery Sam : —Bien, si hay dos, seguro que hay un barrio de la ciudad plagado de halflings. ¡Dioses, no puedo esperar!

El DM no tenía ni idea de que Sam tenía ganas de encontrar otros halflings, y toma nota. Si desea conocer con más detalle lo que busca Sam, puede hacer que el padre Benedicto le pregunte acerca del tema.

Si es posible, toda esta información debe haberse recopilado antes de iniciar la fase 2. Tan pronto como los PJs indiquen su intención de ir a la ciudad, el DM debe empezar a anotar sus intenciones. Si un PNJ no puede sonsacarles la información antes de su llegada, es posible que Ajoba, el guía, pueda obtener estas pistas durante la fase 1, y es bastante probable que ésta dure toda una sesión de juego. Si no dispones de suficiente tiempo, siempre tienes una última posibilidad: pregunta abiertamente a los PJs dónde quieren ir y qué quieren hacer (es posible que esto conlleve esperar hasta el final de la sesión de juego).

La aventura (fase 3)

Otra fase correspondiente a la visita a una ciudad puede incluir una aventura en la misma. Esto necesita ser planeado de la forma habitual. Necesita un cebo que interese a los PJs, un plan, monstruos diseñados exhaustivamente, PNJs, tesoro, mapas, etcétera.

Existen ciertas consideraciones especiales que atañen a las aventuras en el interior de ciudades que deben ser previstas de antemano. Mientras que las aventuras a campo abierto o en dungeons están llenas de grutas, torreones, salas, casas aisladas, pequeños pueblos y guaridas similares, la «guarida» de una aventura de ciudad puede encontrarse en un sinfín de edificios: un torreón, una prisión, las alcantarillas, una fábrica de muebles, una cervecería, la tienda de un taxidermista, la torre de un mago, un almacén, templo, la tienda de un artesano especialista en cera para velas, el bazar, etcétera. Las posibilidades vuelven a multiplicarse. Para llenar de consistencia la «guarida» de la ciudad, el DM debe plantearse las respuestas a las siguientes preguntas:

* ¿Por qué la guarida está aquí?

* ¿Por qué las autoridades aún no han puesto remedio a ello?

* ¿Qué ocurre con los vecinos?

* ¿Qué tipo de criaturas o de PNJs viven en la guarida y por qué resulta lógico que se en-

cuentren en ella?

* ¿Por qué se interesará el grupo en la «guardia»?

* ¿Si los PJs se ven envueltos en un ruidoso combate, cómo reaccionarán los vecinos y las autoridades?

* ¿Qué relación tiene todo esto con la campaña?

Una vez tenga las respuestas, el DM podrá diseñar la guardia, llenarla de los villanos, trampas, y tesoro adecuados y prever mentalmente el curso de acción lógico que emprenderán los PJs. Las posibles reacciones deben ser predecidas y se deben hacer planes en consecuencia.

Por ejemplo, asumamos que el DM cree que Lady Das se aburrirá en una aventura de ciudad dado que ha dejado claro que quiere volver cuanto antes mejor a resolver el por qué de la polución del río. Consecuentemente, el DM diseña una miniaventura que involucrará a Das y a un PNJ (o a otro PJ, dependiendo de cómo se desarrollen las cosas). La planificación es la siguiente: Una vez esté aburrida, llegará un guardabosques PNJ llamado Rollins que le informará de su posición como servidor de un druida de alto nivel que ha oído de su presencia en la ciudad. Este druida quiere darle cierta información acerca de los problemas del río y el guardabosques pide a la druida que le siga al parque donde espera su amo. El cebo funcionará, porque Das tendrá así algo que hacer, algo que le interesa, y tendrá la oportunidad de conocer a un colega.

Desgraciadamente, la páfida secta Morpene que está polucionando el río conoce el interés de los druidas en detenerles. Piensan asesinar al druida PNJ. Das llega al parque, obtiene algo de buena información y está a punto de conseguir más cuando de repente el druida cae muerto, con un dardo clavado en la nuca.

Das puede reaccionar lanzando un neutralizar veneno sobre el druida, gritar pidiendo ayuda, o perseguir al asesino con la ayuda del guardabosques.

Reacciones: El druida está muerto (el conjuro no funciona). No hay nadie en las cercanías, por lo que no obtiene ayuda. Si el guardabosques y ella se fijan lo suficiente, podrán determinar que el dardo partió de un bosquecillo cercano y que hay huellas recientes (el asesino se ha vuelto invisible mediante una poción). El asesino se retira rápidamente. El guardabosques lo sigue hasta que llegan a un zoológico público, donde el rastro se pier-

de. El asesino abre la jaula de los osos y los ciudadanos huyen aterrados. Los guardias del zoo acuden a matar al oso. Das y el guardabosques los ayudan a devolverlos a la jaula pacíficamente. El asesino escapa. Si Das cambia de forma y adopta la de un animal capaz de seguir el rastro mediante el olfato (por ejemplo, un sabueso), descubrirá que el asesino se dirige a la costa, en donde hay varios barcos de pesca. Mientras tanto, la guardia empieza a buscar a Lady Das y a Rollins porque hay testigos que les vieron huyendo de la escena del homicidio.

Preparación requerida: Detalles acerca del asesino, de Rollins, de los guardias del zoo, osos, miembros de la guardia, aliados del asesino y pescadores inocentes. Si Das y Rollins son detenidos por la guardia también necesitarás los detalles del juez, y de un sacerdote (para lanzar un detectar mentira para que Das pueda quedar exonerada). Finalmente, el DM también necesitará determinar a dónde ha ido el asesino. La zona requerirá un mapa, tesoro, información, y una o dos trampas. Las autoridades pueden permitir que Das busque al asesino y ofrecer su ayuda (la suficiente para que el encuentro final sea equilibrado, pero no un pelotón de soldados). El DM también debe juzgar el tiempo que necesitará el asesino para desaparecer definitivamente y el que tardará Das en reunir a sus compañeros de grupo (si es que desea hacerlo). También debe determinar si alguno de los pescadores sabe algo acerca de los movimientos del asesino.

El DM también necesitará mantener activos al resto de jugadores mientras Das prosigue su miniaventura. En este tipo de situaciones, el resto de jugadores puede asumir el papel de los PNJs. Esta técnica resulta muy interesante. El jugador que controla a Thornwood puede llevar a un sargento de la guardia, el jugador que controla a Sam puede asumir el papel de Rollins, y Verónica, el de otro miembro de la guardia o incluso el de la mascota de Das, un mapache de olfato extremadamente sensible y que, a buen seguro, querrá ser recompensado con pescado fresco.

Las autoridades y el equilibrio de la partida

Un peligro consustancial a las aventuras de ciudad es que los personajes jugadores pueden pasarse y crear graves disturbios. Esto es especialmente cierto cuando nos referimos a personajes capaces de lanzar conjuros como hechizar persona, sugestión, dominación, etcétera. Ahora tienen cientos de posibles ob-

jetivos. Los guerreros y bribones de alto nivel también pueden traer consecuencias imprevisibles. Cuanto mayor sea el nivel de los personajes, más tentados estarán los jugadores de «experimentar» con el populacho o de abusar de la gente para obtener sus deseos. Si consideramos que la práctica totalidad de los habitantes de la ciudad son PNJs de nivel cero, con tiradas de salvación ridículas, no será muy difícil que un grupo de aventureros pueda crear un caos y destruir el equilibrio de la partida.

Algunas ciudades tienen normas del tipo «el uso de magia está penado con la muerte» dentro de los límites de la ciudad. Esta ley hará que los PJs se lo piensen dos veces, pero restringe el juego. ¿Por qué no pueden usar sus habilidades? ¿Sería alguien capaz de condenar a muerte a Lady Das por hablar con los osos y calmarlos para que no atacaran a los visitantes del zoo? La prohibición de las habilidades mágicas es un freno que puede arruinar una aventura urbana.

La mejor respuesta a este problema es recordar el alineamiento de sus personajes a los jugadores. Mi punto de vista particular es que resulta maligno intentar sacar ventaja de gente inocente a partir de la magia o de la fuerza bruta. Dado que no permito que los jugadores controlen personajes malvados en mis campañas (otra de mis decisiones personales), aquellos que lleven a cabo acciones contrarias a su alineamiento deben pagar las consecuencias.

Una buena analogía referente a este problema podemos encontrarla en la película La Guerra de las Galaxias. Se trata de la escena en la que Ben, Luke, R2D2 y C3PO llegan a una ciudad; es muy instructiva. Cuando llegan, son detenidos por unas tropas de asalto que están controlando a todo el mundo. Ben utiliza la fuerza para que los guardias lleguen a la conclusión de que «no se trata de los androides que estamos buscando». Si se hubiera desarrollado durante una partida de AD&D, habríamos asistido al lanzamiento de un conjuro de sugestión o a la utilización de una habilidad psiónica similar. Este acto podría realizarse en mi campaña porque las tropas de asalto son malvadas: sirven a la voluntad de un emperador tirano, que ha asesinado a la familia de Luke, ha matado a un montón de jawas, etcétera.

Poco después, Ben y Luke van a un bar en busca de transporte. Es de remarcar que Ben no utiliza sus poderes de Jedy sobre Han Solo o Chewbacca para obtener una rebaja en el precio de huida de Tatoone, aunque

podría haberlo hecho. Si lo hubiera hecho en mi campaña de AD&D hubiera determinado que se trataba de una acción malvada. Si, Han tiene la apariencia de un contrabandista duro, pero aparentemente es inocente y no parece representar una amenaza para Ben y Luke, en contraposición a las tropas de asalto. Las motivaciones de Han son monetarias, no malvadas.

Desde luego, a pesar de las sutiles referencias del DM acerca del comportamiento y las restricciones correspondientes a los alineamientos, siempre puede pasar algo. Al lado de las restricciones por alineamiento siempre debe haber las autoridades de la ciudad, que preservan la paz y hacen cumplir la Ley. Bien, ¿cómo se lo hace una patrulla de la guardia compuesta por cinco guerreros de primer nivel y un sargento de tercero para parar a un grupo de seis aventureros en que el que menos niveles tiene es de octavo y lleva una espada +3). Evidentemente, la patrulla será aplastada.

La respuesta es sencilla: El DM debe encargarse de mantener el equilibrio. Una de las mejores normas no escritas del juego Shadowran es la siguiente: «No te mezcles con la poli». Prácticamente todos los jugadores de Shadowran que conozco explican la misma historia: una vez se metió con la Policía y acabó frío. Mi propia historia ocurrió en los Everglades de Florida. Mi shaman era el pasajero de un overcraft cuyo conductor decidió enfrentarse en un duelo a cañonazos con una embarcación de la poli. No fue muy divertido, y nunca más me he mezclado con la Policía.

No pretendo decir que el DM tenga que cargarse a los personajes. Lo que quiero decir es que los personajes deben tener la sensación, desde el mismo momento en que entran en la ciudad, de que las autoridades son capaces de acabar con ellos si se portan mal. Esto no tiene que representar ningún problema en el caso de grupos de bajo o medio nivel, pero los personajes de alto nivel requerirán de una atención especial. Por ejemplo, si se dan cuenta de que las puertas de la ciudad están vigiladas por un pelotón de paladines sombríos flanqueados por siete gólems de piedra alados y un mago de apariencia salvaje, se lo pensarán dos veces antes de causar problemas. Una forma más sutil de obtener el mismo resultado puede ser una conversación de taberna en la que alguien deje ir algo como: «¿Os acordáis de aquel grupo de aventureros que se resistió al arresto? Tuvo que venir Lord Draco en perso-

na... Evidentemente, el DM deberá tener preparado su «Lord Draco» particular por si acaso.

Cuidado con las explosiones demográficas
Tal y como ha quedado mencionado, los PJs ahora pueden interrelacionarse con cientos (o miles) de PNJs en la ciudad. Además hay docenas, por no decir centenares, de establecimientos en el interior de las murallas. Un DM podría pasarse años para desarrollar las hojas de personaje y los mapas correspondientes, toda la vida si se tratara de un lugar como Waterdeep o Huzuz. Con tanta gente y tantos establecimientos, uno no puede ni imaginarse la cantidad de cosas que pueden llegar a suceder en un solo día. De hecho, el DM no debe ni tan siquiera plantearse la posibilidad de generar un nombre para cada uno de los ciudadanos.

Fíjate en Waterdeep, de la campaña Reinos Olvidados. Su población es de 122.000 habitantes. Unas sencillas nociones de aritmética te permitirán observar que cuatro aventureros potencialmente podrían tener 488.000 encuentros diferentes, si cada uno de ellos se encontrara con todos y cada uno de los habitantes de Waterdeep y si consideramos que cada PJ es distinto de los otros tres, reaccionará también de forma distinta en cada encuentro. Y esto no incluye a los visitantes. La guía de campaña de la City of Splendors indica que durante ciertas estaciones la población de Waterdeep se multiplica por cinco. Si consideramos que el grupo puede llegar en temporada alta, eso nos da un número posible de encuentros con PNJs del orden de 2.240.000 ($122.000 \times 5 \times 4$). De acuerdo, no es tan simple, porque normalmente algunos PJs reaccionarán de forma similar, pero lo importante es ser consciente de que hay un montón de PNJs alrededor y que es imposible prever todos los posibles encuentros. ¿Qué debe hacer el DM?

Una solución parcial es aprovechar los accesorios de juego como las Guías de Volo o similares. En ellas, se describen muchos PNJs y establecimientos. De todas formas, aunque estas guías nos den mucha información de fácil acceso, no solucionan el problema por completo. Es cierto, nos indican el nombre de la posada y el de su propietario, incluso su apariencia, pero no nos aclaran el nombre de todos los camareros, barmans, y mozos de cuadra, ni sus personalidades, objetivos, miedos, esperanzas y sueños. Por no hablar de todos los posibles parroquianos de cada una de las posadas.

La única solución es que el DM debe limitarse a detallar sólo aquellos PNJs que revisitan importancia para el juego. El resto de habitantes pertenece al contexto y no debes preocuparte por ellos, al menos inicialmente. No existe ninguna regla ni requerimiento a priori para describir todas y cada una de las pescaderías, pilluelos, guardias de ciudad, y camareras que puedan encontrar los jugadores. De hecho, no debes ni intentarlo. Describe sólo aquellas personas por las que los jugadores expresen interés o que tengan alguna relación con la línea argumental y muestra sólo lo necesario, incrementando gradualmente la cantidad de información dependiendo del nivel de interés.

Llegará un momento en que los siempre impredecibles jugadores mostrarán interés por uno de los PNJs del contexto, a pesar de tus esfuerzos e intentos sutiles de guiarlos hacia otros personajes que tengan mayor relación con la campaña. Francamente, tu única opción es llenar al personaje de contenido improvisando. Toma unas cuantas notas (un par de líneas) acerca de este «PNJ imprescindible» para tenerlo en cuenta más adelante.

Ten clara una cosa: Nunca, nunca, acabes un encuentro unilateralmente porque creas que no tiene que ver con la aventura. Aunque no te interese como DM. Recuerda que tu obligación es que los jugadores se lo pasen bien y, si un aventurero quiere visitar un molino de pan, deja que lo haga. Recuerda también que normalmente serán los otros jugadores quienes pondrán fin a las actuaciones inútiles de sus compañeros. (Oscar: «Venga, Salvador, es el sexto molinero que visitamos... ¡Esto no conduce a nada! ¿Puedes parar, por favor?».)

Hagas lo que hagas, hazlo siempre confidencialmente. Nunca dudes al elegir un nombre, la descripción de un PNJ o sus habilidades. No debes detener el juego en busca del reglamento y las tablas que indican si el PNJ es alto, gordo, lleva bigote, etcétera. Si se trata de un PNJ planeado ya habrías realizado todo este trabajo. Si es uno improvisado descríbele de una forma lógica, como si lo tuvieras preparado. Si empiezas a rebuscar entre tus libros, los jugadores detectarán que estás improvisando y el juego perderá toda la gracia. Por lo tanto, ¡échale cara! Recuerda que eres el DM y que el mundo está en tus manos.

Para asegurar la jugada, tienes que tener unas cuantas personalidades bien detalladas de antemano. Serán PNJs vitales para la aventura que piensas llevar a cabo en la ciu-

dad o bien para la información que crees que debe llegar a oídos del grupo. El truco está en que los jugadores no detecten cuando se trata de un PNJ predeterminado y cuando de uno improvisado.

A continuación, un ejemplo de PNJ improvisado. Lord Thornwood lleva su armadura a reparar. Se detiene en la herrería de Baldwin (el DM lo maldice interiormente porque siempre creyó que Thornwood arreglaría su armadura en el santuario de su orden, pero toma aliento y empieza a improvisar).

DM: —Entras en la armería de Baldwin. Una mujer algo gruesa está sentada detrás de un mostrador consultando unos papeles, y una docena de trabajadores se afanan sobre sus tareas.

Thornwood: —Me dirijo a la mujer y le pregunto el precio de arreglar mi armadura.

DM: —Se presenta como Baldwina y te mira la armadura evaluando los daños. «Creo, mi señor, que tardaré unos cinco días en arreglarla, y que no podré hacerlo por menos de quince monedas de oro.»

Thornwood: —¿Tiene la voz tan dulce?

DM: (Improvisando rápidamente) —Sí, y además es bastante atractiva.

Thornwood: —¿Lleva anillo de casada?

DM: (Sin tirar los dados, pero haciendo algo detrás de la pantalla) —Bueno, lleva un anillo de oro, pero lo lleva en el pulgar. No es un sitio muy apropiado para una alianza.

Thornwood: —Milady, creo que la necesitare antes. ¿Es posible tenerla antes lista si pago algo más?

DM: (Otra vez sin lanzar los dados) —«Bueno, es posible que pudiéramos hacer algo», te dice. Te das cuenta de que se está fijando mucho en ti. Llama a uno de los trabajadores y dice: «Morker, ¿cuánto tardarías en arreglar esto?» Un tío enorme, un medio orco muy fuerte, se acerca, gruñe, y murmura: «Dos días».

Thornwood: —¿Un medio orco! ¿Hay más medio orcos?

DM: (De nuevo busca entre papeles pero no tira dados) —Sí, hay dos más; además, hay cinco humanos y cuatro enanos.

Date cuenta de que el DM durante la situación sólo ha descrito por encima el lugar, y los detalles se fueron desarrollando conforme el jugador empezó a interesarse en ello. Si Thornwood no se hubiera preocupado por la voz de Baldwina, sus anillos, o la pinta de sus empleados, el DM no tendría que haberlos descrito. Ten en cuenta también que el

DM ha hecho decir cosas a Baldwina que invitan a una mayor interacción con Thornwood si éste así lo quiere. Podría ser una viuda que suspirara por casarse con un fuerte paladín. Otra posibilidad es que tenga un hijo adolescente, que en este momento no está en la tienda, que quiere ser paladín y que ha sido incapaz de encontrar un mentor que lo introduzca en una orden. Es posible que ambas afirmaciones sean ciertas. Si Thornwood sólo quiere arreglar su armadura, aquí acaba la historia. Si quiere profundizar algo más, descubrirá las motivaciones de la viuda.

Sigamos con el ejemplo, pero en esta ocasión Baldwina es un personaje preparado que tiene que ver con la línea argumental de la historia. En este caso, el DM deberá ser más agresivo en sus descripciones. Ten en cuenta que el DM sabía que Lord Thornwood tenía que acudir a un maestro armero para reparar su armadura, por lo que había preparado detalladamente el encuentro.

DM: —Ajoba te lleva a la armería de Baldwin y te garantiza que se trata del mejor establecimiento para reparar tu armadura de todo Waterdeep. Al entrar ves a una mujer algo pasada de peso sentada detrás de un escritorio, consultando unos papeles y una docena de trabajadores afanándose en sus tareas.

Thornwood: —Me dirijo a la mujer y le pregunto qué me costará arreglar la armadura.

DM: —Se presenta como Baldwina, y observa tu armadura evaluando los daños. «Creo, mi señor, que tardaremos cinco días en arreglarla, y que os costará, por lo menos, quince monedas de oro.»

Thornwood: —Lo siento señora, pero la necesito en dos días. Iré a otro sitio.

DM: —Ah, bueno, podemos hacerlo en dos días, pero os costará cinco monedas más.

Thornwood: —Perdón, pero es demasiado caro. Hey, Ajoba, ¿hay algún otro armero cerca?

DM: —Mientras Ajoba intenta recordar algún otro establecimiento te das cuenta que Baldwina parece un poco defraudada y de que se fija en el blasón de tu túnica. Cuando te giras para marchar te dice: «Mi señor, espera un momento, ¿qué significa el blasón de vuestra túnica?»

Thornwood: —¿Por qué? Es la Orden de Storm. ¿La conoces?

DM: —Cuando mencionas el nombre de tu orden, lanza un gritito de sorpresa. Puedes ver cómo una lágrima brota de sus ojos y solloza poniéndose la mano en la cara. Puedes

ver que lleva un anillo de oro en el pulgar. Es bastante guapa, y te pregunta si puedes acompañarla a la trastienda. Te dice en voz baja «Tengo algo sólo para vos, buen caballero»

Cierto, es como pegar al jugador en la cabeza con un bate de béisbol para que muestre interés, pero la mayoría de jugadores se prestará a seguir la corriente.

Cada acción conlleva su consecuencia

Es posible que lo más difícil de controlar por el DM sea consecuencia de las acciones de los personajes. Los PNJs de la ciudad son seres vivos con sus propias emociones que reaccionarán según las acciones que presencien. La interacción con los personajes provocará reacciones.

Las acciones positivas generalmente conllevarán buenos resultados, pero no siempre. Toma por ejemplo la situación de Lord Thornwood. Si toma al hijo de Baldwina como escudero hará que el joven se sienta muy feliz, como también lo será su madre. Lord Thornwood también habrá obtenido un buen seguidor que limpiará su armadura, abrevará los caballos, cocinará y hará guardia.

Pero todo seguidor conlleva sus problemas. Ante todo, se le debe equipar debidamente. Esto implica ir de compras, y conseguir ropa, un caballo, arneses, una silla, armas, equipo de aventurero, comida, comida para el caballo, etcétera. Además, ¿qué sucede cuando un grupo de hombres rata embosca al grupo y el escudero resulta muerto? Lord Thornwood intenta levantarlo de entre los muertos, pero el PNJ no supera la tirada de resurrección. Baldwina se va a quedar de piedra, y dependiendo de las circunstancias de la muerte y de cómo las explique Lord Thornwood soportará la pena o maldecirá todos y cada uno de los paladines de la Orden de Storm con que se cruce a partir de este momento (especialmente a Lord Thornwood).

Todas las acciones de los PJs tienen repercusiones. Si se implican en una pelea de taberna no sólo provocarán la reacción de las autoridades. También es posible que los personajes no vuelvan a ser admitidos en el local. Si engañan a un tratante en gemas mediante una sugestión y el pobre comerciante paga veinte veces el valor de una piedra preciosa, obtendrán algo de dinero, pero, ¿qué ocurrirá cuando los otros comerciantes del

gremio descubran el engaño y el tratante en cuestión caiga en la cuenta de que está arruinado? Si Snickery Sam tiene un rollo con una chica haffing y después desaparece, el caso puede tener graves repercusiones cuando papá escriba a todos sus parientes y corra la voz de la felonía.

Tomando notas

Durante la sesión de juego en la ciudad, el DM debe tomar notas (cortas) acerca de los personajes que se cruzan en el camino del grupo. Un par de líneas por PNJ y una frase o dos acerca de un evento, son suficientes. Su objeto es despertar la memoria al DM más adelante. Un ejemplo de estas notas puede ser el siguiente:

PNJ – Baldwina. Viuda, gordita, que tiene una armería. Interés en T'wood. Tiene su armadura; reparación en dos días por 20 mo. 3 orcos, 5 humanos, 4 trabajadores enanos.

Al acabar la sesión de juego, preferiblemente al cabo de un par de días, el DM debería revisar sus notas y llenarlas de detalles. Ocurren tantas cosas que si no se hace esta operación es posible olvidarlas. Seguro que los jugadores no las van a olvidar. Un encuentro memorable con una Baldwina improvisada puede ser olvidado por el DM y si no se acuerda de lo que ocurrió la próxima vez que aparezca el personaje puede describirla como una rubia delgada y joven. Este error puede destruir la credibilidad del DM.

Lord Thornwood: –Hmmm. Hace unos días estaba más gorda. Nadie puede hacer eso sin magia o influencia maligna. Lanzo un detectar el mal sobre la mujer.

DM: (Tragando saliva) –Bueno, no detectas nada maligno.

Thornwood: –Perdonad, milady. ¿Cómo habéis logrado perder tantos kilos en sólo dos días?

DM: –Ummmmmmmm....

El DM podría haber evitado la situación consultando la ampliación de sus notas:

PNJ Baldwina: Nivel O, 38 años, carisma 14 (11 debido a su exceso de peso). Un metro sesenta y cinco, 62 kilos, cara agradable, pelo castaño. ojos rasgados, anillo de oro en el pulgar. Propietaria de la armería de Baldwin, reparaciones, calle del Unicornio. Es viuda y tiene un hijo, Braxton, quince años. Su

marido era paladín y le gustaría que Braxton siguiera los pasos de su padre sirviendo como escudero. Thornwood es su última oportunidad. Le ha hecho un buen precio por la reparación (20 mo. en dos días) para hacerse la simpática. Cuando vuelva le presentará a Braxton y le pedirá que lo tome como escudero. Thornwood puede mostrar un interés romántico. Si lo hace, Baldwina accede a sus pretensiones. No ha digerido bien la muerte de su marido, ocurrida hace cinco años. Si Thornwood muestra interés por ella, o bien toma a Braxton, se adelgazará y resultará más atractiva. Braxton es G1, Pg 7, pero necesita entrenar antes de tener pericia en armas.

Baldwina tiene 12 empleados, 3 orcos, 5 humanos y 4 enanos. Uno de los empleados, el que trabaja en la armadura de Thornwood es un medio orco de nombre Morker. Es un buen artesano, pero está harto de la ciudad. Arreglará la armadura de Thornwood y la abrigará cuidadosamente, con la esperanza de que el paladín necesite un ayudante. Si es necesario, le pedirá empleo. Morker: G3, pg 18, sin equipo. Especializado en mangual, F16.

Las acciones de los PJs también deben ser anotadas. En la excitación de la sesión de juego, algunas reacciones de los PNJs no quedan claras. Cuando el DM reflexione acerca de lo ocurrido, deberá determinar si los jugadores obviaron la reacción y si debe repetirla. ¿Qué ocurriría si Lord Thornwood se hubiera ido de la armería? Durante la sesión de juego el DM puede permitirlo. Después de la sesión piensa acerca de ello y se da cuenta de que Baldwina no habría dejado pasar tal oportunidad. El DM no puede hacer retroceder el tiempo, pero planifica la siguiente sesión y toma nota de que Baldwina irá en busca de Thornwood para explicarle el caso de su hijo. Baldwina contratará a un bribón (¡quizás a Ajoba!) para encontrar a Thornwood. Después aparecerá en la posada y requerirá al paladín para que restablezca el honor de su marido, cumpliendo sus últimos deseos y tomando a su hijo como escudero.

Otro aspecto que cubren las notas es la oportunidad que otorgan al DM de llenar de personalidad aquellos PNJs que empiezan a convertirse en importantes dentro de la aventura. Pongamos por ejemplo que el DM jamás pensó que Lord Thornwood tomaría un escudero, pero que éste lo toma. Bien, ha llegado el momento de llenar de

contenido a un adolescente llamado Braxton, con hoja de personaje, apariencia y personalidad. La mejor cosa que puede hacer es escribir toda esta información en una cuartilla y tenerla a mano. La hoja sólo debe contener la información mínima requerida por un DM para controlar un PJ. Cuando hay varios PNJs con este tipo de cuartillas deberán ordenarse alfabéticamente para un acceso más fácil. A continuación, un ejemplo de cuartilla:

PNJ, Braxton, NB, hv, G1, CA 4, 7 pg
F 15, D 15, C 17, Y 12, S 12, Car 13

1,70 m. de alto (crecerá 10 centímetros más el año que viene)

60 kilos de peso (engordará 6 kilos en un año)

Pelo color paja, ojos rasgados, sin cicatrices. Bastante guapo, pero mucho acné (su car aumentará a 16 cuando éste desaparezca).

Personalidad: Amistoso pero tímido, especialmente con las chicas. Ansioso por convertirse en un gran caballero como su padre, pero temeroso de fallar. Sabe leer y escribir y sabe cómo arreglar una armadura. También sabe jugar a los dados, aprendió de sus amigos del mercado.

Equipo: Comprado por Thornwood. Cota de malla, pequeño yelmo, mochila, cinturón, espada corta, daga, ballesta ligera, carcaj con 20 saetas, caballo ligero con silla y arnés.

Otros: Braxton requiere entrenamiento antes de tener pericia en armas.

Retos y recompensas

Arbitrar una aventura urbana es uno de los mayores retos para un DM, pero es inevitable. La preparación de cada una de las fases por las que pasarán los PJs servirá para que el DM tenga un mayor control de las sesiones de juego, del tiempo, y de la línea argumental. Muchas veces tendrá que improvisar, a pesar de la preparación, a causa del número de PNJs y de la naturaleza poco predecible de los jugadores. Por último, el DM deberá tomar nota de los detalles que más tarde acarrearán consecuencias debido a las acciones de los personajes. A pesar de estos requerimientos, las aventuras de ciudad te ofrecerán las mejores oportunidades y las sesiones más ricas en interpretación que se pueden desear. □

Paul Culotta vive en Tacoma, Washington, es miembro de la guardia nacional. Es un colaborador habitual de las revistas Dragon® y Dungeon®.



Muchachos, en el futuro las gentes mirarán hacia estos días y hacia este reino y dirán: «Ahí empezó todo, hombres y mujeres que utilizaron la magia en busca del bien, no sólo como un método para conseguir mayores riquezas y más poder.»

Helm Stoneblade, Rey de Athalantar circa El Año del Caballo Fantasma (254 CV)

**Por Ed Greenwood
Ilustraciones de Fred Fields**

Desde la publicación de la novela *Elminster: La forja de un mago*, muchos jugadores de los reinos empezaron a realizar preguntas acerca de Athalantar y de Faerun en esos tiempos. A continuación podréis encontrar algunos detalles acerca de «el esqueleto» a partir del que un DM que esté interesado en el tema puede construir una campaña.

Para los fans de los Reinos Olvidados que no hayan leído la novela diremos que se enmarca principalmente en las tranquilas tierras de Athalantar (cuya capital, Hastarl, se levantó en lo que hoy en día es Secomber) después de la caída de Netheril, pero antes de que Coronal Etalgrim abriera Cormanthor a todas las razas y empezaran los días de gloria de Myth Drannor.

En el año 1120, más o menos, y según los eventos descritos en *Elminster: La forja de un mago*, desapareció completamente el reino de Athalantar. Sólo los elfos (y algunas leyendas confusas procedentes de Secomber) recuerdan su existencia. La gente de Athalantar se perdió o se dispersó; algunos pasaron a formar la tribu uthgard de los Tres Fantasma (al norte de la Costa de la Espada), otros se establecieron en lo que ahora es Tethyr y a lo largo de la Costa de la Espada, donde se alza en la actualidad Puerta de Baldur.

Lo que ahora es campo abierto y páramos desolados entre la Costa de la Espada y el Mar de las Estrellas Caídas, en su día estuvo cu-

Campaña en **Athalantar**

Aventuras en los Reinos Olvidados® del joven Elminster

bierto de bosques, y el poder de los humanos era mucho menos importante. La zona estaba llena de monstruos, elfos y enanos y los reinos humanos (que era la única raza que pretendía limpiar el bosque y cultivar la tierra, en lugar de vivir del bosque o de enterrarse en la tierra ignorando el exterior) luchaban duramente por su supervivencia.

En los días del nacimiento de Elminster, Athalantar, el Reino del Ciervo, era un lugar fascinante y peligroso. El rey Uthgrael, un famoso guerrero conocido como «El Rey Ciervo», derrotó a sus vecinos elfos y prácticamente exterminó a los trolls y hobgoblins de la zona. Con ello consiguió convertir un asentamiento de granjeros acéfalo en un reino próspero. Nombró caballeros feudales a sus mejores compañeros de armas, y les otorgó tierras a lo largo de su reino. Bajo la vigilancia de sus prestas espadas, el reino de Athalantar pasó a ser uno de los lugares más prósperos al norte de Calimshan. La economía de Athalantar creció gracias a la exportación de comestibles de alta calidad, todo iba bien, hasta que Uthgrael murió.

A la muerte del rey, sus hijos lucharon por el Trono del Ciervo, destruyendo el reino durante el proceso; muchos caballeros capaces y valerosos perdieron la vida en los campos de Athalantar. El hijo mayor, Belaur, contrató una legión de magos para inclinar la balanza a su favor, y el plan funcionó demasiado bien, pronto consiguió el trono, y se convirtió virtualmente en un prisionero de los señores magos de Athalantar.

Las disputas entre hechiceros y las tensas relaciones entre los príncipes que sobrevivieron a la guerra convierten Athalantar en un lugar ideal en el que desarrollar una partida de AD&D®; el lugar bulle de intrigas, es el momento ideal para que un grupo de aventureros gane fama y dinero.

Quizás es más fácil mantener el equilibrio de la campaña si Elminster aún no ha nacido, está escondido, o está bajo la protección de Mystra (esto evitará que los jugadores caigan en la tentación de plantearse controlar o asesinar a Elminster y hará que sus personajes se interesen por lo que se supone que unos personajes de esos días deben interesarse). Una forma de acercarnos mejor a los conflictos políticos de Athalantar será echando un vistazo a los distintos linajes del reino.

El linaje de Elminster

El rey Uthgrael Aumar (n. ?-m. 216 CV) casó con Syndrel Hornweather (n. ?-m. 196 CV) de la que se dice que era semielfa, o que por lo menos tenía sangre élfica en sus venas.

La historia dice que el genio militar conocido como el Rey Ciervo y la Reina de la Caza, tranquila y culta, se amaban profundamente. Se casaron en el 188 CV, tuvieron siete hijos, conocidos como «los príncipes guerreros de Athalantar». A continuación los describimos por orden de nacimiento:

Belaur. El hijo mayor, y físicamente, muy poderoso. Después de la muerte de su padre se hizo

violentamente con el poder mediante la ayuda de un grupo de magos contratados que había conocido; a este grupo se le acabó llamando «los señores magos», y gobernaron Athalantar hasta que fueron derrotados por Myrjala y Elminster, quienes mataron a Belaur (en el año 240 CV) y coronaron a Helm Stoneblade como rey de Athalantar.

Belaur era el príncipe mejor entrenado para la guerra y el que estaba más dispuesto a utilizarla para imponer su voluntad. Era el favorito de su padre. Al contrario que Uthgrael, era de sangre caliente y cruel, no era sabio y era muy fácil de manipular. Nació en el año 189 CV, y se proclamó rey en el 218 CV. Reinó hasta el 240 CV.

Elthaun. Nació en el 190 CV. Elthaun era de hablar suave, un especialista en el arte del engaño y la manipulación. Tuvo que salvar su cabeza huyendo del reino en el año 219 CV. Los magos de Belaur lo localizaron en Calimshan ese mismo año y lo asesinaron.

Cauln. Un hombre impenetrable, amargo y desconfiado. Cauln se inició en los secretos de la magia cuando era niño. Nació en el 191 CV. Pronto se mostró muy dotado en el arte de la magia y su poder creció; pero fue derrotado en un combate arcano y resultó muerto a manos de un hechicero de Calimshan, Rhanghaun de Almraiven, que había sido contratado por su hermano Elthaun.

Elthryn. Este príncipe era un hombre tranquilo, pacífico, justo, y que se encontraba mejor entre granjeros que entre cortesanos.

Nació el 192 CV. Siempre fue una persona sensible, a la que no le gustaban las intrigas ni la ambición de sus hermanos. Cuando Elthryn se retiró al pueblo fronterizo de Heldon, Uthgrael le hizo entrega de la Espada del León, una espada larga de poderes mágicos que nunca se había separado de la mano del rey hasta entonces. Algunos consideraron este acto como una prueba de que su padre quería que fuese él quien ocupara el Trono del Ciervo.

En Heldon, Elthryn se casó con le hija de un guardabosques, Amrythale Goldsheaf, en el año 210 CV. Tuvieron un hijo, Elminster, nacido el 212 CV. En el 224 CV, sus padres resultaron muertos durante la destrucción de Heldon a causa del aliento del dragón que servía de montura al archimago Undarl, que acababa de llegar a Athalantar en busca de gloria y fama.

Los poderes de la Espada del León fueron destruidos (al igual que su hoja) por el fuego del dragón, pero muchos académicos afirman que podía absorber los conjuros basados en los rayos (y probablemente algunos otros más) que iban dirigidos a su portador.

Othglas. Este hermano, nacido en el 193 CV era un tipo gordo, alegre y amante de la buena vida desde su infancia. Fue un glotón y un envenenador sin igual, utilizaba un vino letal y algunos aditivos alimenticios para acabar con los cortesanos rivales y promocionar a los suyos. Cuando los magos de Belaur descubrieron sus actividades y amenazaron con arrestarle y condenarle a muerte, Othglas pasó a reverenciar a Malar y le pidió protección. Huyó y se estableció en Dalniir, cerca del bosque, en el año 219 CV, y encontró la protección de los cazadores. Los señores magos lo descubrieron y lo convirtieron en un jabalí en medio de una cacería, sus propios hombres acabaron con él en el año 220 CV.

Felodar. Desde su nacimiento en el 194 CV, este hermano deseaba partir de Athalantar. No sentía amor por su familia ni por el reino. Consideraba las riquezas como la forma ideal de obtener poder, nada tenía que ver el nombre de Aumar con ello, y se obsesionó con la idea de amasar una gran fortuna. Aban-

donó el reino en el año 214 CV y se estableció en Calimshan. Una vez ahí, se dedicó a comerciar entre Calimshan y Athalantar y entre el Reino del Ciervo y cualquier otra parte del mundo conocido, lo cual fue muy apreciado por su padre. Uthgrael quizá no hubiera estado tan orgulloso de su hijo si hubiese sabido que entre las «mercancías» habían esclavos, contrabando y magia negra.

Con el tiempo, Felodar consiguió ser muy poderoso en Calimshan gracias a la intriga y a los esfuerzos de sus ladrones, agentes, asesinos y magos. Envío a estos últimos a Athalantar para que se hicieran con el reino y se lo entregaran. Se les conoció con el nombre de los «magos de la noche» porque se ocultaban durante el día y sólo trabajaban al amparo de la oscuridad. Lucharon con los señores magos de Balaur, pero perdieron.

Aunque Felodar siguió siendo una amenaza para el gobierno de Balaur durante la casi totalidad del reinado de aquél, murió envenenado por un clishita en el año 239 CV, aunque la noticia de su muerte no llegó a Athalantar hasta dos años más tarde.

Nrymm. El más joven de los príncipes de Athalantar era frágil y tímido. Nació en el año 195 CV y fue criado por una mujer de la corte después de la muerte de su madre. «Desapareció» el año 220 CV. Los registros de los señores magos indican que fue convertido en otyugh por éstos y encerrado en el muladar de Athalgard, el castillo real de Hastarl. De este modo los señores magos tenían en su poder a un heredero de Uthgrael si algo le ocurría a Belaur.

Nrymm resultó muerto en su forma de otyugh por uno de los magos de Felodar en el 238 CV, en un intento con éxito de acabar con uno de los señores magos atrayéndolo bajo el castillo para poder acabar con él a solas.

Las baladas y la leyenda cuentan que había otro «príncipe» de Athalantar que no era de sangre Aumar. Se trataba del mercenario Gartos, un señor de la guerra que era el único en el que Belaur podía confiar una vez los señores magos se hicieron con el poder. Belaur lo nombró príncipe del reino para

que tuviera mayor poder que los señores magos menores y pudiera llevar a cabo la voluntad del rey sin su oposición. Resultó muerto en Narthil el año 234 CV.

Hechiceros de Athalantar

Una mirada rápida a los príncipes guerreros pone en evidencia que la intriga puede ser la base de una campaña en el «apacible» reino de Athalantar, incluso sin la existencia de los señores magos. Si uno le añade los ambiciosos magos, expertos en el codazo, que llegan a Athalantar en busca del poder que no logran conseguir en tierras más civilizadas, las cosas se empiezan a poner más peligrosas. A continuación describimos unos cuantos de los más eminentes hechiceros del Reino del Ciervo durante esos años:

Shandrath. Conocido en todo Faerun como el «Humillador de Gusanos» por los muchos dragones que mató o dominó en su juventud. Shandrath era el mago más poderoso que vivió en el Reino del Ciervo.

Llegó a Athalantar en los primeros días del reino, y la gente acostumbraba a referirse a él como «el viejo Shandrath». Tenía más de setenta años cuando murió Uthgrael. Shandrath era un hombre bajo, encorvado, cuyo cuerpo retorcido se mantenía siempre apoyado en un nudoso bastón. El movimiento le causaba tremendos dolores, por lo que prefería la soledad de su Torre del Gusano a la compañía de otros. Se preocupó por la estabilidad de Athalantar y consideraba a Elthryn como el heredero menos malo. Sin que el cuarto príncipe lo supiese, el mago siempre vigiló Heldon. El Humillador de Gusanos utilizó su bola de cristal y sus conjuros para descubrir los planes del resto de príncipes, y usó sus poderes para contrarrestarlos.

Los magos de Belaur lo consideraban su peor enemigo, y mantuvieron ocultas sus propias capacidades y poderes hasta que fueron lo suficientemente fuertes como para asestarle el golpe definitivo, en un ataque mágico masivo contra la Torre del Gusano el año 222 CV. El ataque destruyó la Torre y a Shandrath con ella, Elthryn era ahora vulnerable.

Theskyn: El mago de la corte de Athalantar era un viejo amigo y servidor de confianza del Rey Ciervo. Hizo de tutor de Cauln y de muchos otros aprendices de mago enviados a Hastarl por los caballeros de las fronteras. Murió poco después de que muriese Uthgrael en el 217 CV, envenenado por agentes de Belaur.

Theskyn era robusto y ceñudo. Tenía una larga barba de color gris. Su nariz era ganchuda y estaba cubierta de verrugas (una característica que ha quedado reflejado en frases como «¡Por las verrugas de Theskyn!»). No le gustaban los objetos mágicos y se dice que ocultó docenas de ellos a lo largo y ancho del reino, para «castigar a aquellos que confían cobardemente en la magia almacenada por otros».

Los magos de la noche

Estos son algunos de los más poderosos magos contratados por Felodar y enviados a Athalantar. O bien murieron a manos de los magos de Belaur o bien se unieron a sus filas.

Mauligh. Este cruel personaje se movía sólo por sus propias ambiciones. Era un maestro mago de Unther, se pasó a los señores magos (quizás intentando traicionarlos más adelante), pero murió a manos de Magister, en una cena en Hastarl en el año 229 CV.

Nathgarl. Un mago de Unther, callado, cuidadoso y con los ojos siempre muy abiertos. Aprendiz de Mauligh. Siempre muy atento a su propia espalda, su pasión eran las trampas mágicas (acostumbraba a esparcirlas por todas partes). Fue asesinado por importantes señores magos justo después de la muerte de Mauligh, quienes sospechaban de su participación en la desaparición de su jefe... quizás el primer paso en la destrucción de todos ellos.

Orthalar. Este mago provenía de la lejana Calimport y fue conocido como «Orthalar de los Vientos» porque era muy diestro en el uso de los mismos en combate. Aún era más paranoico que Nathgarl. Orthalar siempre se disfrazaba mágicamente y tenía preparados varios conjuros de *teleportación* para huir. Todas estas precauciones le sirvieron para sobrevivir hasta tres

atentados de los señores magos. Al final, consiguió atrapar a cinco señores magos en el sótano de su casa en Hastarl, pero seguramente pereció con ellos. Nada se supo de él a partir del 240 CV.

Los señores magos de Athalantar

Los principales villanos en la vida diaria de Athalantar. Estos tiranos, odiados y temidos, fueron contratados por Belaur para obtener el trono de Athalantar. Todas las historias referentes a ellos acababan por coincidir con las palabras de Urdan de Launtok sobre el mayor de los príncipes de Athalantar: «Gobernó mediante sus señores magos, forasteros crueles que acabaron por gobernarle a él.»

Aunque siempre llegaron a haber entre treinta y cuarenta magos menores o aprendices entre las filas de los señores magos, entre los años 219 CV y 240 CV los magos citados a continuación todos tenían por lo menos doce niveles. Aquellos que sobrevivieron hasta el año 240 CV, por lo menos eran de nivel 16. Están ordenados por importancia decreciente.

Undarl. Conocido como el «Cabalgadragones» a causa de su táctica favorita de combate. Undarl llegó a ser el autonominado Mago Real y el verdadero gobernante del reino. Nadie supo nunca dónde había nacido. Llegó más tarde que el resto de señores magos, a lomos de un dragón y destruyendo Heldon (y al príncipe Elthryn) para «demostrar sus capacidades». Su verdadera apariencia (un yuan-ti) quedó revelada en su combate con Elminster... pero éste sólo era el cuerpo que poseía en Toril. En realidad era un Malaugrym, un maestro de las sombras (de los cuales se habla con mayor profundidad en la trilogía *«La sombra del Avatar»*).

Ubriien Orlyn. El primer Mago Real de Athalantar. Un hombre cruel y astuto que dominó a Neldryn y al resto de señores magos que reclutó Beldaur. Acostumbraba a explorar disfrazado las tierras de Athalantar para descubrir los poderes y las debilidades de los demás, y la magia que podía robar en su beneficio. Resultó muerto cuando, disfrazado de gobernante elfo, intentó lanzar un conjuro du-

rante una fiesta sobre un Axelord enano que estaba sobre aviso; el resto de señores magos nunca supieron cuál fue su final.

Neldryn Hawklyn. Un hombre delgado y feo que provenía de las tierras que más tarde se conocerían como Chessenta. Era el líder de los reclutas originales de Belaur, y después de la misteriosa desaparición de Ubriien se convirtió en el más poderoso entre los señores magos, en el Mago Real de Athalantar. Murió a manos de Magister cuando osó llamar al Servidor de Mystra a una cena en Hastarl, el año 229 CV. Confió demasiado en sus posibilidades e intentó utilizar un objeto mágico de Netherese, la *Cadena de Cristal Atrapadora* (una cadena transparente de cristal que vuela en la dirección en la que se quiere mentalmente y que impide que el ser atrapado por ella pueda utilizar ningún tipo de magia), para apresar a Magister y ocupar su lugar. Undarl logró hacerse con el control del resto de señores magos y del día a día de Athalantar cuando murió Hawklyn, tomando para sí el título de Mago Real.

Ithboltar. «El Viejo». Fue uno de los primeros tutores de Neldryn Hawklyn y siguió a su pupilo a Athalantar, cuando aquél se lo pidió. El más capaz de los señores magos de largo. Ithboltar fue tutor de la mayoría de los ambiciosos señores magos que pasaron a engrosar las filas de Hawklyn. Prefirió siempre mantenerse apartado de las intrigas de palacio y fue lo suficientemente inteligente como para establecer un vínculo mágico con los magos que entrenaba, convirtiéndose en su refugio, consejero y «amigo».

Cuando supo de la existencia de Elminster y de Myrjala, Ithboltar los consideró como un útil instrumento con el que poner freno a los jóvenes señores magos que empezaban a perder el control y a ser cada día más arrogantes y peligrosos. Con el tiempo —demasiado tarde— advirtió el peligro que entrañaban, Ithboltar llamó a todos los señores magos que quedaban vivos cerca para enfrentarse a Elminster y a Myrjala. En la lucha que se desencadenó Athalgard fue destruido y todos los magos, a excepción de Undarl desaparecieron

de la historia, corría el año 240 CV.

Ildryn Thallin. Un taimado y zalamero señor mago maestro de la manipulación. Acostumbró a evitar hacerse enemigos y a utilizar la diplomacia. Se decía en Hastarl que «Ildryn escucha detrás de cada puerta de Athalantar y sabe cuándo las monedas cambian de bolsa, y con qué fin». Murió en el combate de conjuros de Athalgard. Las trampas mágicas y dispositivos con las que había sembrado su torre de Sarn Torel en caso de su muerte provocaron un enorme desastre en sus alrededores.

Hulzimmer Atharn. Este mago tranquilo y estudioso se movía en las lejanas tierras del norte de Athalantar. Se especializó en la magia adecuada para transformar personas en monstruos, y en la necesaria para otorgar poderes de las bestias a los magos. Mucha gente que había cometido un crimen, o que simplemente habían ofendido a un señor mago, era entregada a monos de Hulzimmer para sus experimentos mágicos; los más afortunados sobrevivían durante años en sus establos especiales.

Hulzimmer intentó intimar con los elfos del Bosque Alto para aprender los secretos de la apariencia de dragón. Fue rechazado y probó inútilmente conseguir los secretos a partir de Shandrath.

Hulzimmer se obsesionó con la idea de derrotar al Humillador de Gusano y de arrebatarle sus conocimientos y poderes. Planteó a sus compañeros atacar la Torre del Gusano en innumerables ocasiones. Al final, temerosos como estaban del poder de Shandrath, sus compañeros estuvieron de acuerdo, pero Hulzimmer murió en el asalto a la Torre del Gusano, el año 222 CV.

Seldinor Stormcloak. Un señor mago cuyo físico impresionaba a quién lo veía. Alto y carismático, con buena mano para las mujeres. Cuando no tenía trabajo, Seldinor viajaba a lo largo y ancho del reino galanteando a toda mujer de posición con que se topaba, pero pasaba el resto del tiempo investigando acerca de la magia. Estaba interesado en los gólems y en la dominación de otras criaturas de procedencia mágica. Elminster y Myrjala acabaron con él en el 240 CV.

Kadels Olothstar. Este mago

gustaba del combate y de la lucha; los hombres de armas del reino le odiaban por sus provocaciones y crueles insultos. Se autoerigió como líder militar de Athalantar y dedicó sus días a mover sus tropas de aquí para allá —incluyendo continuas incursiones en el Bosque Alto—, eliminando proscritos, rebeldes y cuantos poderosos vecinos pudo («evidentemente», en pos del bien general del reino; en realidad, para mantener al ejército lo suficientemente ocupado para que no pensase en una revolución, y por pura diversión). Muchos soldados eran azotados, torturados o asesinados siguiendo sus órdenes. Kadeln se convirtió en el juez de los asuntos del ejército. Sus compañeros magos no estaban interesados en mezclarse con esa purria sudorosa de los soldados, por lo que le dejaban hacer.

Al final, su amor por la guerra acabó con él; acudió en ayuda de su compañero, el señor mago Taraj Hurlymm en el año 240 CV, y murió en el combate contra Elminster y Myrjala.

Taraj Hurlymm. Un experto en el conocimiento de las bestias. Taraj vino del lejano Murghom y era un cazador ávido y cruel. Para saciar su deseo de adoptar la forma de un animal y cazar hombres y mujeres, se le concedió el gobierno de las zonas fronterizas de Dalniir; resultó cazado y muerto por Elminster y Myrjala el año 240 CV.

Malanthor Drymm. Un orgulloso y cruel mago procedente de Calimshan. A Malanthor le encantaban los perfumes (y las burlas), y su barba en forma de horca junto con sus bigotes engominados eran la comidilla de las fiestas elegantes de Hastarl, a las señoras les encantaban. Las mujeres le consideraban la máxima expresión de la elegancia y la sofisticación. Era demasiado perezoso para seguir avanzando en sus conocimientos mágicos. Gustaba de «establecer contactos» para los señores magos entre las gentes nobles de Hastarl. Siempre conseguía inmiscuirse en sus disputas, intrigas y entresijos. Fue llamado a la batalla por Ithboltar en el 240 CV, muriendo al derrumbarse la torre de Athalgard del Viejo.

Alarashan Tlor. Este mago cuidadoso logró ser útil a sus compa-

ñeros quedándose al margen de las controversias que a menudo surgían entre ellos «Tlor Sinrosto» le llamaba Seldinor, sin darse cuenta (como si hizo Ithboltar) de que Alarashan estaba esperando el momento de obtener el poder que estaba en manos de sus colegas cuando éstos cayeran a consecuencia de sus propias intrigas. Siempre estaba planeando acerca de un día que nunca llegó, Alarashan disfrutaba llevando un registro de los nombres, las habilidades y las actividades de los mercenarios y aventureros que actuaban en Athalantar o en sus cercanías. Llamado a la fuerza por Ithboltar, murió en el combate de conjuros de Athalgard, en el 240 CV.

Janath Rendaer. Uno de los magos originariamente contratados por Belaur. Janath el sarcástico, Janath el travieso... era el único señor mago que logró trabar amistad con los caballeros y soldados de Athalantar. Éstos le consideraban un cínico que sólo quería seguir con vida en un maremágnum de intrigas palaciegas de corte mágico y viperino. Murió en el asalto a la Torre del Gusano en el año 222 CV.

Belargh Thulin. Un señor mago menor poco ambicioso, perezoso, cruel, y lujurioso que dedicó su vida a perseguir a toda mujer que se pusiera a tiro (de sus poderes mágicos) en la zona rural de Ambletrees. Belargh era conocido por su colección de gemas y tesoros robados a las damas, y por ocultar los objetos mágicos de Netherese que trajo consigo de una antigua aventura (un escondite aún por descubrir, se rumorea que se encuentra detrás de una puerta invisible que flota a media altura en los alrededores de Ambletrees). Resultó muerto por Elminster (mientras Elminster estaba en forma femenina) en el año 234 CV.

Nasarn el Encapuchado. El más viejo y experimentado de entre los señores magos después de Ithboltar. Nasarn llegó a Athalantar en busca de paz y estabilidad. El Viejo le dio la tarea de vigilar a los señores magos para que no traicionaran al Mago Real, haciendo ver que era su rival (y siendo así una alternativa como tutor a ojos de los aprendices).

En algunas ocasiones, los señores

res magos demasiado confiados intentaron obtener ventaja de lo apartado de sus aulas de estudio, pretendían acabar con él y obtener su poder... Nasarn los mató uno a uno, los convirtió en estatuas de piedra y fue decorando los jardines de su casa cercana a Jander. Se desconoce qué fue de él a partir del 240 CV.

Eth Junster. Un joven señor mago conocido como «Garra de Piedra» porque en su juventud mató un umber hulk con sus conjuros y después creó un conjuro que le proporcionaba las garras de la criatura que acababa de destruir. Se trató de un mago con una increíble capacidad para diseñar nuevos conjuros a lo largo de su corta vida. Eth investigó hasta que fue muerto por Elmara (Elminster) en Narthil, corría el 234 CV.

Chantlarn Iymerr. Un señor mago capaz y divertido que se dedicó a mantenerse al margen de los conflictos. Acumuló objetos mágicos y pasó sus días planeando cómo tomar el poder y quedarse con el reino para él. Ese día nunca llegó. Fue llamado al combate a la fuerza y perdió la vida en el 240 CV, en la batalla de conjuros librada frente la torre de Athalgard.

La magia de esos días

La magia de los humanos de Faerun estaba casi tan avanzada como hoy en día, aunque los poderes élficos eran mucho mayores y la aún reciente caída de Netheril hacían pensar a los humanos que sus conocimientos arcanos eran muy pobres. Muchos de los conjuros conocidos en esos días se han perdido (aunque resulta interesante que Elminster insista en el hecho de que siguen vigentes en el mundo de Oerth, del mundo de campaña de Greyhawk).

El Magister, el representante en forma humana de Mystra, era el mago más poderoso de Faerun, pero en cualquier momento podía perder su posición ante los conjuros de un mago poderoso que ambicionase su poder y sus títulos. La magia estaba más avanzada generalmente en Calimshan y en lo que hoy se conoce como los «antiguos Imperios» que en el norte, y el paradigma de la magia sureña y de su poder era el Hechicero Supremo

de Calimshan (en los días que nos ocupan el pocas veces visto místico planar Eltehaun de Calimport).

El más famoso —y probablemente el más letal— de todos los magos de esos días fue Ilhundy, «el Mago Loco». Este tirano hechicero de cruel personalidad fue expulsado de Calimshan después de pasearse abiertamente con criaturas de otros planos demasiado a menudo a ojos de los sátrapas Calishitas, particularmente después de que descubriesen que muchos de los pactos realizados por Ilhundy buscaban su destrucción. El Mago Loco gobernó el Calishar (las tierras al norte de Calimshan, conocidas ahora como Tethyr) desde su Castillo de la Magia, hasta que Myrjala le mató y rescató a Elminster.

Myrjala «Ojos Negros» era famosa en las tierras de Delimbiyr. Se la conocía como una belleza errante, una vidente que se mezclaba en los asuntos de los poderosos cuando lo creía conveniente. No era bien recibida en las cortes, pero era reverenciada en muchos villorrios de las tierras altas, por la ayuda que acostumbraba a proporcionar a aquellos que la necesitaban. Su sello eran tres círculos de plata entrelazados sobre un campo color azul marino, dibujando una curva entre el círculo de un extremo en la esquina superior derecha y el del otro extremo abajo a la izquierda. Cuando deseaba desplazarse sin ser vista adoptaba la forma de un pájaro, o la de otra bestia, o asumía la forma del heraldo Huntinghorn, enviado de Tavaray, cuyo blasón mostraba dos trompetas entrelazadas y era conocido en todo el norte, por gente que hubiese ido a por sus armas rápidamente si hubiera imaginado quién se ocultaba bajo el disfraz.

Un vistazo a Athalantar

Los príncipes y los magos que hemos visto hasta ahora son algunas de las gentes más prominentes de Athalantar; los caballeros y hombres de armas les rindieron pleitesía (vigilándose unos a otros y pasando de una facción a otra) o bien huyeron, mientras que los mercaderes de Hastarl bajaron sus cabezas y se concentraron en el comercio, perdiendo el poder político

co que hubiesen podido tener en el pasado.

Los guardabosques cazaban entre los árboles, luchaban contra los elfos y las bestias de los bosques a lo largo de la frontera norte del reino y protegían a los leñadores que obtenían toda la leña necesaria, expandiendo lentamente el reino talando poco a poco el Bosque Alto. Cuando era necesario, los guardabosques eran ayudados por patrullas de hombres de armas (como ocurría en el Páramo del Gusano y en las Colinas del Cuerno al oeste y noroeste, que estaban plagadas de bandidos) que poseían sólidas fortalezas en el Cuerno de Heldreth, al oeste, y de Floodmeet, al este. Dentro de este anillo de protección, los duros granjeros de Athalantar trabajaron el corazón del reino asegurando la prosperidad de todos.

El Reino del Ciervo fue definido por dos ríos. El Delimbiyr, el Arroyo Resplandeciente, que aún ahora sirve de ruta comercial y de viaje entre la Costa de la Espada y el Valle de Delimbiyr (conocido como «Netheril la Caída» o «Las Tierras Altas de Pharren» a partir de unas tierras élficas hoy desaparecidas), formaba la frontera sur del reino.

La Marcha del Unicornio se adentraba en el corazón del reino proveniente del Bosque Alto, regando las fértiles tierras centrales hasta unirse con el Delimbiyr en Hastarl.

La capital del reino, y única ciudad, estaba profusamente poblada, como cualquier ciudad que se precie. Sus habitantes se consideraban casi tan sofisticados como los de Elembarr (lo cual equivalía a decir la quintaesencia de la riqueza humana en comparación al decadente esplendor de Calimshan). La gente de Athalantar fundó las ciudades de Sarn Torel y Launtok, así como las más pequeñas de Semper, Blenth y Ulstone. El resto del reino era un precioso paisaje pastoral: «Demasiado bueno para los magos», como dice el inicio de la balada «La Llegada de Helm».

Los granjeros más pudientes y los mercaderes ricos se convirtieron en la nobleza del reino; estas familias, como los Bracetyr, los Clorth, Dalamber, Endril, Glarmeir, Ommer, Prender y Trumpettower

(Viene de en pag. 32)

empiezan la lucha abierta por su trono.

218 CV, Año de las Luces Danzantes:

Todo Faerun es testigo de la aparición de incontables Will o Wisps durante todo el año; algunos académicos consideran que se trata de un signo que anuncia la invasión de extraños seres, quizás un mago descuidado ha abierto un portal a otro plano.

En Athalantar, el príncipe Belaur se proclama Rey Ciervo y ocupa el trono, organiza a los hombres de armas del reino bajo el mando de magos contratados (el término «señores magos» proviene de estos días, cuando Belaur les llamó señores del reino, para darles una autoridad clara frente a todo habitante del reino a excepción hecha de él mismo).

224 CV, Año de los Bosques en Llamas:

Durante el invierno que abre el año, se desatan innumerables incendios que azotan las Tierras del Norte. Un caudillo orco, Gluthor, emerge victorioso de la batalla de los Ríos de Sangre (donde ahora se levanta Yartar) y pasa el año unificando a las tribus orcas bajo su mando.

El hechicero Undarl llega a Athalantar; con su dragón destruye el poblado de Heldon (y a los padres de Elminster).

225 CV, Año de los Cráneos Aplastados:

La gran horda orca de Gluthor es rechazada por los elfos en las tierras de la Costa de la Espada, a costa de gran número de bajas, en la batalla de los Cinco Halcones (al este del Puente de Piedra) y Flacha Hambrienta (al este de la actual Everlund). El nacimiento de la arquera orca parece datar de esta carnicería, donde los supervivientes orcos vieron a un puñado de miles de elfos acabar con la vida de centenares de miles de goblinoídes gracias a sus arcos.

226 CV, Año de la Torre Vacía:

Ante la falta de guerras de mayor envergadura, la enfermedad y los proscritos acaban con la vida de muchos hombres de armas a lo largo y ancho de Faerun.

227 CV, Año del Pendón Alzado:

Tres pequeños reinos se fundan este año. El reino halfling de Meir-tin donde ahora se alza el Amn oriental; el reino humano de Shavinar, al norte de Puerta de Baldur en la actualidad; y Tathar en el extremo oeste del Ramal de Vilhon. Todos estos reinos han desaparecido en la actualidad.

228 CV, Año de los Sabios:

Algunos académicos importantes publican historias acerca de los logros mágicos de los humanos durante el último verano, alcanzando gran fama. En la actualidad sólo disponemos de uno de estos trabajos (*El Sendero de las Maravillas*, por Aumtevel Dlarryn; la única copia que se conoce se guarda en las profundas estancias de Candlekeep), y sólo recordamos el nombre de dos de los autores: el sabio Aumtevel Dlarryn de Elembur, y el Alto Escriba Blaeruityn de Ankha-pur, sacerdote de Oghma. Blaeruityn era un hombre enorme que sobrepasó con creces los dos metros y medio de altura. Se dice que fue el primero en tener acceso a un «libro parlante», un libro que recita las palabras y pasa las páginas sin necesidad de leerlo ni de tocarlo (los conjuros para lograr tal prodigio murieron con él). Al menos, dos de estos libros estuvieron en la biblioteca del castillo Athalgard, durante los cinco años siguientes... aunque nadie sabe qué ocurrió con ellos después.

Por esos días, Elminster es un proscrito en las Colinas del Cuerno y en las fronteras de Athalantar.

229 CV, Año de la Llama Negra:

Una cábala de hechiceros auto-denominados «La Llama Negra» se forma en Unther y destruye algunos ejércitos mandados a destruirlos. Durante los veinte veranos siguientes desarrollan importantes experimentos mágicos, pero su número decrece constantemente, destruidos por sus rivales o bien perdidos en viajes a otros planos. Dejan tras de sí un importante número de conjuros que más tarde formarán el arsenal de los Magos Rojos de Thay.

Durante este año, Elminster, bajo el nombre de Eladar el Oscuro, es un ladrón muy activo en Haskarl, capital de Athalantar.

230 CV, Año de las Dríadas

Quejumbrosas:

Los reinos humanos de Faerun han crecido demasiado, no tienen sitio. Los bosques empiezan a desaparecer bajo las hachas masivamente a lo largo de Faerun, se abren carreteras donde antes había sólo árboles.

Dalagar «Longwalker» se convierte en rey de Andlath (un reino ahora desaparecido que floreció donde ahora se levantan las Llanuras Resplandecientes). El rey empieza la construcción de una ruta comercial que una su reino a la Costa de la Espada; mucha gente considera que se trata del proyecto de un loco que requiere de milenios para llevarse a cabo, incluso sin considerar los ataques élficos y enanos (y todas las desgracias que a buen seguro aún quedan por llegar). Los ataques se produjeron y Andlath tuvo que soportar una década de amargas luchas, pero prosiguiendo el camino iniciado se consiguió unir Athkatla a Ormath en ocho estaciones.

231 CV, Año del Dragón de la Niebla:

Un gigantesco dragón de una especie rarísima aparece en las tierras alrededor del Mar de las Estrellas Caídas, durante la primavera. El monstruo desafía y derrota a todo dragón que consigue encontrar. En invierno ha conseguido acumular un tesoro fantástico... y las primeras expediciones sin futuro de aventureros comienzan a partir de Calimport en busca de lo que los bardos llaman «la Brillante Fortuna del Gran Dragón» (el dragón acabará con las vidas de centenares de aventureros durante sesenta años; después de esto, el dragón y su tesoro desaparecen de los relatos).

232 CV, Año del Centauro Saltarín:

En Andlath, los rebaños de centauros se rebelan contra su condición de esclavos de los humanos. Destruyen el reino convirtiéndolo en una serie de puntos fuertes diseminados.

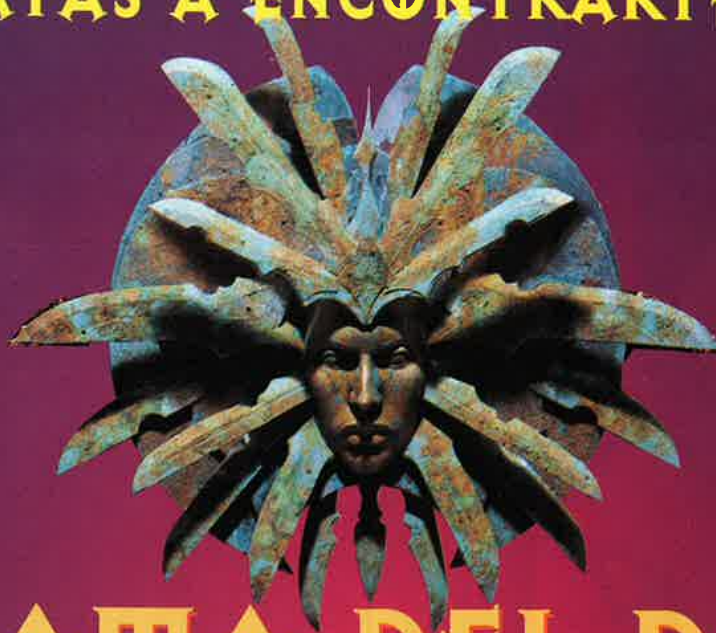
Dalagar pasa la mayor parte de su tiempo a caballo, lucha más de cuarenta batallas en un año... pero la construcción de la carretera sigue en curso.

233 CV, Año de la Cerveza Abundante:

Una excepcional cosecha hace

VIAJERO...

SI VAS A SIGIL, TEN CUIDADO
NO VAYAS A ENCONTRARTE CON...



LA DAMA DEL DOLOR

Y, PARA EVITARLO, POSIBLEMENTE LO
MEJOR SEA QUE ESTUDIES
A CONCIENCIA LAS
INFORMACIONES DEL

EPITOME
DE
CAMPAÑA



PLANESCAPE



OLIO MAGAZINE

NUMERO 25





BATTLETECH[®]

A GAME OF ARMORED COMBAT



YA A LA VENTA LA 2ª EDICION

Es un producto



(Viene de en pag. 32)

empiezan la lucha abierta por su trono.

218 CV, Año de las Luces Danzantes:

Todo Faerun es testigo de la aparición de incontables Will o Wisps durante todo el año; algunos académicos consideran que se trata de un signo que anuncia la invasión de extraños seres, quizás un mago descuidado ha abierto un portal a otro plano.

En Athalantar, el príncipe Belaur se proclama Rey Ciervo y ocupa el trono, organiza a los hombres de armas del reino bajo el mando de magos contratados (el término «señores magos» proviene de estos días, cuando Belaur les llamó señores del reino, para darles una autoridad clara frente a todo habitante del reino a excepción hecha de él mismo).

224 CV, Año de los Bosques en Llamas:

Durante el invierno que abre el año, se desatan innumerables incendios que azotan las Tierras del Norte. Un caudillo orco, Gluthor, emerge victorioso de la batalla de los Ríos de Sangre (donde ahora se levanta Yartar) y pasa el año unificando a las tribus orcas bajo su mando.

El hechicero Undarl llega a Athalantar; con su dragón destruye el poblado de Heldon (y a los padres de Elminster).

225 CV, Año de los Cráneos Aplastados:

La gran horda orca de Gluthor es rechazada por los elfos en las tierras de la Costa de la Espada, a costa de gran número de bajas, en la batalla de los Cinco Halcones (al este del Puente de Piedra) y Flacha Hambrienta (al este de la actual Everlund). El nacimiento de la arquera orca parece datar de esta carnicería, donde los supervivientes orcos vieron a un puñado de miles de elfos acabar con la vida de centenares de miles de goblinoídes gracias a sus arcos.

226 CV, Año de la Torre Vacía:

Ante la falta de guerras de mayor envergadura, la enfermedad y los proscritos acaban con la vida de muchos hombres de armas a lo largo y ancho de Faerun.

227 CV, Año del Pendón Alzado:

Tres pequeños reinos se fundan este año. El reino halfling de Meir-tin donde ahora se alza el Amn oriental; el reino humano de Shavinar, al norte de Puerta de Baldur en la actualidad; y Tathar en el extremo oeste del Ramal de Vilhon. Todos estos reinos han desaparecido en la actualidad.

228 CV, Año de los Sabios:

Algunos académicos importantes publican historias acerca de los logros mágicos de los humanos durante el último verano, alcanzando gran fama. En la actualidad sólo disponemos de uno de estos trabajos (*El Sendero de las Maravillas*, por Aumtevel Dlarryn; la única copia que se conoce se guarda en las profundas estancias de Candlekeep), y sólo recordamos el nombre de dos de los autores: el sabio Aumtevel Dlarryn de Elembur, y el Alto Escriba Blaeruityn de Ankha-pur, sacerdote de Oghma. Blaeruityn era un hombre enorme que sobrepasó con creces los dos metros y medio de altura. Se dice que fue el primero en tener acceso a un «libro parlante», un libro que recita las palabras y pasa las páginas sin necesidad de leerlo ni de tocarlo (los conjuros para lograr tal prodigio murieron con él). Al menos, dos de estos libros estuvieron en la biblioteca del castillo Athalgard, durante los cinco años siguientes... aunque nadie sabe qué ocurrió con ellos después.

Por esos días, Elminster es un proscrito en las Colinas del Cuerno y en las fronteras de Athalantar.

229 CV, Año de la Llama Negra:

Una cábala de hechiceros auto-denominados «La Llama Negra» se forma en Unther y destruye algunos ejércitos mandados a destruirlos. Durante los veinte veranos siguientes desarrollan importantes experimentos mágicos, pero su número decrece constantemente, destruidos por sus rivales o bien perdidos en viajes a otros planos. Dejan tras de sí un importante número de conjuros que más tarde formarán el arsenal de los Magos Rojos de Thay.

Durante este año, Elminster, bajo el nombre de Eladar el Oscuro, es un ladrón muy activo en Haskarl, capital de Athalantar.

230 CV, Año de las Driedas

Quejumbrosas:

Los reinos humanos de Faerun han crecido demasiado, no tienen sitio. Los bosques empiezan a desaparecer bajo las hachas masivamente a lo largo de Faerun, se abren carreteras donde antes había sólo árboles.

Dalagar «Longwalker» se convierte en rey de Andlath (un reino ahora desaparecido que floreció donde ahora se levantan las Llanuras Resplandecientes). El rey empieza la construcción de una ruta comercial que una su reino a la Costa de la Espada; mucha gente considera que se trata del proyecto de un loco que requiere de milenios para llevarse a cabo, incluso sin considerar los ataques élficos y enanos (y todas las desgracias que a buen seguro aún quedan por llegar). Los ataques se produjeron y Andlath tuvo que soportar una década de amargas luchas, pero prosiguiendo el camino iniciado se consiguió unir Athkatla a Ormath en ocho estaciones.

231 CV, Año del Dragón de la Niebla:

Un gigantesco dragón de una especie rarísima aparece en las tierras alrededor del Mar de las Estrellas Caídas, durante la primavera. El monstruo desafía y derrota a todo dragón que consigue encontrar. En invierno ha conseguido acumular un tesoro fantástico... y las primeras expediciones sin futuro de aventureros comienzan a partir de Calimport en busca de lo que los bardos llaman «la Brillante Fortuna del Gran Dragón» (el dragón acabará con las vidas de centenares de aventureros durante sesenta años; después de esto, el dragón y su tesoro desaparecen de los relatos).

232 CV, Año del Centauro Saltarín:

En Andlath, los rebaños de centauros se rebelan contra su condición de esclavos de los humanos. Destruyen el reino convirtiéndolo en una serie de puntos fuertes diseminados.

Dalagar pasa la mayor parte de su tiempo a caballo, lucha más de cuarenta batallas en un año... pero la construcción de la carretera sigue en curso.

233 CV, Año de la Cerveza Abundante:

Una excepcional cosecha hace

que la cerveza sea más abundante y más buena que nunca alrededor de todo el Mar de las Estrellas Caídas.

Como miembro del grupo de aventureros conocidos como Los Filos Brillantes, «Elmara» (Elminster) está ocupado explorando antiguas ruinas, dungeons y guaridas subterráneas de las tierras al norte y al oeste de Athalantar.

234 CV. Año de las Flores de Sangre:

Una planta salvaje de hojas de color rojo, llamada Flor de la Sangre por su predilección por crecer en grandes llanuras que acostumbra a ser campos de batalla, parece crecer este año por doquier. Durante la primavera, un alquimista de Calimshan descubre un uso mágico para sus pétalos, que permite a los magos curar heridas a partir de la savia. La savia se esparce por el cuerpo y puede activarse a voluntad mediante una orden verbal (durante la década siguiente, la flor de la sangre es cosechada tan intensamente que desaparece de Faerun para siempre; existen, sin embargo, algunos rumores que dicen que aún crece en la profundidad de las junglas de Chult y Mhair).

235 CV. Año de los Cuchillos Desvainados:

Intrigas, guerras de sucesión y asesinatos se extienden por todo Faerun; es tiempo de engaños, desafíos, y violencia. Elmara (Elminster) estudia y corre aventuras en compañía de la hechicera Myrjala.

236 CV. Año de las Nubes de la Plaga:

Un mago de Mulhorand diseña un conjuro que crea nubes de gas venenoso que duran varios días, por lo que si el clima acompaña las nubes pueden derivar para afectar al enemigo, y a todo lo que encuentren a su paso. El mago resulta muerto por magos rivales, pero no antes de que alguien robe por lo menos uno de los conjuros relacionado.

Elmara continúa estudiando y corriendo aventuras con Myrjala. Viajan por todo Faerun.

237 CV. Año de los Dragones que Desaparecen:

Ansryn Tehvyae, un mago ermitaño enloquecido que deambu-

la por Tsharoon (unas tierras ahora absorbidas por el Desierto de Quoya) desarrolla un conjuro que teleporta dragones desprevenidos de un lado a otro sin la colaboración de los grandes gusanos. Lo utiliza para colocarlos en las proximidades de aquellos a quien teme u odia, normalmente avezados defensores de sus posesiones (prácticamente todo el mundo en los Reinos del Este), por lo que el combate es inevitable. El tumulto es impresionante en esos lugares durante todo el año. Al final, Tehvyae es identificado por el dragón más sabio, uno de los pocos que sobreviven, que, furioso, acaba con su vida. El destino del conjuro se desconoce.

La magia de Elmara crece considerablemente y acaba por ser superior a la de Myrjala; deciden separarse y Elminster le revela su verdadera condición de hombre.

238 CV. El año de los Hongos Innumerables:

El clima durante el año es oscuro y húmedo. La putrefacción y los hongos se extienden por todo Faerun. Hay terribles leyendas que hablan de los siniestros «hongos que caminan» y recetas acerca de pastel de setas, vino de hongo, cerveza honguna... y se desarrolla una importante actividad comercial con los hongos como eje, por ejemplo, barriles de hongos fritos en sal.

Elminster se dedica a cazar magos a lo largo y ancho de Faerun, intentando acabar con magos malignos y obtener sus poderes. Viaja a través de Calishar en busca de Ilhundyl, el Mago Loco, que gobierna la zona con la ayuda de su páfida magia. Myrjala rescata a Elminster destruyendo a Ilhundyl con fuego mágico y revela su amor por el joven príncipe Aumar. Deciden viajar juntos.

239 CV. Año de la Leucrotta Errante:

Un inesperado incremento del número de leucrottas conduce a un montón de estas desagradables criaturas a través del norte, en cada una en busca de su propio territorio. El miedo es terrible, los rumores se extienden (varios gobernantes son acusados de ser leucrottas disfrazados, etcétera), y hay una nueva carnicería.

Elminster y Myrjala luchan juntos, aumentan sus poderes para el asalto final a Athalantar.

240 CV. Año de los Elegidos:

Elminster alcanza su destino y destruye el poder de los señores magos, acaba también con el rey Beluar. A continuación corona rey de los Athalantar al caballero proscrito Helm Stoneblade. Myrjala se revela a sí misma como la diosa Mystra; Elminster pasa a ser uno de los Elegidos de Mystra y es enviado a Cormanthor.

261 CV. Año de las Estrellas Elevadas:

Este año, los magos elfos y humanos de Faerun diseñan los conjuros necesarios para navegar por los cielos. Son vistos nuevos bajeles del cielo en muchos lugares; las primeras de estas embarcaciones vistas fuera de Halruaa desde la caída de Netheril. Cormanthor pasa a llamarse Myth Drannor y queda abierta a todas las razas «buenas». Su Mythal, un campo mágico permanente de protección, es lanzado a su alrededor gracias a la colaboración de muchos magos. Elminster está entre ellos.

El mundo alrededor de Athalantar

Durante los días de los señores magos, mucho territorio que después fue conocido como la Frontera Salvaje era virgen: grandes bosques que fueron comiéndose las «ruinas encantadas» de Netheril, sólo vistas por aquellos hombres que viajaban en busca de lo desconocido. Las tierras del Mar de la Luna y del Ramal del Dragón están por explorar; los asentamientos humanos al norte y al oeste del Mar de las Estrellas Caídas aún no ha llegado al norte de la Ramal del Vilhon.

El Bosque Alto abraza Athalantar y los elfos aún viven en su interior, a orillas de la Marcha del Unicornio. Tal y como le cuenta el posadero Broar a Elminster, su magia superior no puede detener los incesantes ataques de los humanos porque son incapaces de formar ejércitos: «A los elfos no les gusta la guerra y pasan mucho tiempo discutiendo entre ellos. Muchos de ellos son... como te diría... poco activos. Les preocupa

mucho más pasarlo bien que hacer cosas de provecho. Los magos humanos tienen menos conocimientos, pero siempre están investigando el arte de la magia, conjuros antiguos, o diseñando de nuevos; algunos magos elfos sonríen y dicen saber todo lo que necesitan —si son lo bastante arrogantes dirán que saben todo lo que hay que saber— y no hacen nada.»

A pesar de estar en declive, los elfos son temidos por las gentes de Athalantar, y su presencia en los bosques les mantiene en constante guardia cuando intentan talar un árbol. Como dice Broarn: «Si tienes que ocultarte de los señores magos, remonta la Marcha del Unicornio y adéntrate en el Bosque Alto. Tienen miedo de los elfos, temen que se alcen contra ellos con sus poderosos conjuros y tienen razón en sentir miedo. Los elfos también tienen miedo, no quieren perder más bosque bajo las hachas de los humanos de Athalantar y lucharán, ahora, por cada árbol. Si sólo pretendes huir de los hombres de armas basta con que te adentres en el Bosque de los Wyrms. Tienen miedo de los dragones. Los magos lo conocen mejor; mataron al último dragón hace veinte inviernos, pero no quieren que la gente lo sepa.»

Las creencias de la gente se basan en que unos pocos escogidos de entre los elfos de la Luna de Sharrven (el nombre élfico para la zona sur del Bosque Alto) son capaces de adoptar la forma de un dragón mediante procedimientos mágicos. Ellos son la razón de que los señores magos hayan estado cazado dragones en Athalantar desde que estabilizaron su gobierno.

Los elfos solares, mucho más poderosos, viven en el margen oeste del Bosque Alto, muy al norte de Athalantar: es el reino de Siluvaned. Su sello es un grifo plateado, y gentes de todas las razas se aventuran hasta Lothen de las Espirales de Plata, en la parte suroeste del reino, a pedir audiencia a Aeltagarr, la amable vidiente y hechicera del reino (cuya magia se dice rivaliza con la del propio Magister). El Alto Lord de Siluvaned ha dejado bien claro que los

visitantes de cualquier clase —incluso elfos de razas «menores»— no son bienvenidos en ningún otro lugar del reino.

Muchos humanos sólo han entrado en contacto con los amistosos comerciantes elfos de Ardeep (un reino que correspondería ahora a la zona casi desértica del Bosque de Ardeep).

Los elfos hacen y venden redomas y botellas de vidrio, de excelente factura (los tonos van de los colores del arco iris, al azul-verdoso, pasando por el amarillento ámbar). Sus ropajes son extraordinariamente caros (un vestido de novia puede costarle mil piezas de oro a un noble Athalantar). Ofrecen dos tipos de bebida: el vino de menta, de color verde esmeralda, que se sirve en centenares de tabernas humanas; y el licor mucho más escaso conocido como «gota de luna»: un bebedizo espumoso y humeante de tonos claros del cual se dice que incluso tiene propiedades curativas. Los productos élficos de mayor renombre provienen de Shantel Othreier (un enorme bosque que antes se alzaba donde ahora están los Campos Verdes).

Entonces, al igual que en la actualidad, las rivalidades entre enanos y elfos eran de lo más común. Durante los días de los señores magos, los enanos aún eran muy fuertes, sus minas poblaban todo el norte y el orgulloso reino de Ammarindar quedaba al este de Athalantar (donde ahora se elevan las Montañas del Pico Gris).

Los enanos de Westdelve, la posesión enana más al oeste del reino, pueden verse a menudo en el Arroyo Resplandeciente, descendiendo su curso a bordo de grandes barcas. Compran comida a los comerciantes humanos y les venden elaborados cofres de piedra, gemas, su vino rojo-rubí popularmente conocido como sangre de dragón, y el licor espumoso de nombre «vino de burbujas lunares», con el que los humanos recién casados gustan brindar del enlace, ¡un vino que pocos humanos saben está hecho a base de hongos fermentados, y tocados por la luz de la Luna en profundas grietas!

Los Axelords (los gobernan-

tes) de los enanos han decidido llevarse bien con los humanos. Saben que el poder de los semihumanos está declinando, y que los humanos vienen «pegando fuerte».

Han hecho un buen comienzo. La riqueza humana, el poder y la mayoría de ellos se encuentran mucho más al sur, en climas que según las palabras de Broarn son: «¡Sí!, las tierras más abajo siempre han sido más ricas y han estado más pobladas (repletas de gente). El mayor reino es el de Calimshan; un lugar rebosante de mercaderes de piel tostada con la cabeza vendada. A veces, vienen hasta aquí envueltos en pieles, primavera y otoño. Hay una enorme porción de terreno, son ley al norte de Calimshan, sólo ríos y bosque. Los nobles del sur van ahí a cazar, mejor dicho... iban. Un archimago se estableció en la zona y ahora la gobierna en su beneficio. Esas tierras se llamaban el Calishar. Desconozco si ahora tienen un nuevo nombre, porque parece que lo ha estado cambiando todo. Le llaman el Mago Loco, porque busca a sus víctimas con tanta ferocidad que no le importa si destruye todo a su paso; su nombre es Ilhundy. Ha reclamado para sí esas tierras y dado que la gente no tiene interés en convertirse en rana o en ave, o vete a saber en qué otra cosa, se ha marchado del lugar, la mayoría hacia el norte, porque todo Calimshan es propiedad de alguien y he oído que trabajan los campos con esclavos.»

Al sur de Calimshan, los Talashar (entonces los «Tashtan o Ciudades de la Brisa Marina») producen tejidos púrpuras y esmeraldas con los que comercian. Son incluso mejores que los de Calimshan. Sus productos, sin embargo, era todo lo que conocía la gente de Athalantar acerca de ellos. La gente del norte creía (y estaba en lo cierto) que los contempladores gobernaban muchos pequeños reinos al este de Calimshan, y todo contemplador convertía inmediatamente en esclavo a cualquiera que se adentrara en sus posesiones.

Lo que ahora se conoce como el Mar de las Espadas era entonces simplemente el Gran Mar: La cos-

ta norte de Calimshan estaba infestada de piratas y las tormentas eran frecuentes, por lo que el comercio era escaso, aunque la zona sur del reino empezaba a quedarse sin madera y caza, por lo que sus gentes empezaban a mirar hacia la virginidad del norte.

Sin embargo, algunos bajeles hacían el viaje. Hacían escala en la rica ciudad de Tavaray (ahora hundida por completo bajo el Pantano del Lagarto y los pequeños reinos de Uthtower (cubierto ahora por el Mar de los Hombres Muertos) y Yarlith (que quedaba algo al sur de lo que ahora es Nuncainvierno; una tierra de madereros, pastores y, por necesidad, matadores de orcos).

El Delimbiyr seguía más o menos el mismo curso que hoy en día, uniendo estas zonas ricas al interior: el reino élfico de Ardeep y Elembarr, el asentamiento humano más rico y sofisticado del norte, que flanqueaba Ardeep al este, extendiéndose hacia el norte siguiendo el curso del Arroyo Resplandeciente hasta lo que es ahora Ironford.

Viajar río abajo por el Delimbiyr era sencillo, pero remontarlo era muy trabajoso. El delta del río no era un pantano como hoy en día, sino un grupo de islotes desérticos de los que ahora sólo sobrevive el de Mystra Danzante (el nombre procede de la creencia de que alberga el que probablemente sea el primer altar elevado en honor a Mystra).

Antes incluso de que los señores magos llegaran al poder en Athalantar, se iniciaron los «Grandes Incendios» al oeste del Reino del Ciervo, para «echar a los elfos de estas tierras y llenarlas de hombres, pero los hombres se apiñaban en ciudades cada vez más pobladas a lo largo del Delimbiyr, y verano tras verano el bosque reclamaba lo que era suyo y se extendía a las colinas. Pronto los elfos —más amargados, y más agresivos que nunca— volverán con sus flechas». El bosque que destruyeron se conocía como el Bosque de Halangorn y separaba Elembarr de las Colinas del Cuerno (siempre había sido un lugar lleno de monstruos, bandidos y más gente de mal vivir).

En el extremo este del Bosque de Hañangorn, en la ribera derecha del Delimbiyr, se alzaba el Castillo de Morlin, cuyo señor humano tenía el título de Barón de la Cascada y Señor Protector de las Colinas de la Espada, territorios que se extendían al lado sur del río. Se trataba de un cruce de caminos para los mercaderes habituales del río.

Al norte de Elembarr había un conjunto de poblados amurallados dispersos que a menudo sufrían los embites de los merodeadores orcos, de los bugbears, hobgoblins y monstruos similares. Los poblados se extendían como un cinturón que iba desde el extremo oeste de Siluvanede hacia el noroeste hasta llegar al este de Yarlith. Estas tierras recibían el nombre de Mlembryn. El territorio sólo contenía una ciudad digna de tal nombre que se llamaba Baerlith, y era el hogar de mucha gente dura e independiente que amaba la libertad, por lo que no eran muy bien recibidos en muchos otros reinos.

La frontera sureste de Mlembryn era la Cascada de la Dama, donde se alzaba un templo a Mystra. En ese lugar discurría un afluente del Dessarin, ahora desaparecido, que descendía hacia el oeste hasta reunirse con el Gran Río del Norte.

Al sur y al oeste de ahí, se levantaba el extremo norte de las Colinas del Cuerno. Esa zona se conocía como la Guardia del Norte. Justo al sur estaba el Bosque de Ong —desconocido por la mayoría de la gente, un valle oculto y seguro en la zona oeste de la Guardia— que contenía la legendaria Torre Flotante, hogar y después panteón del poderosísimo archimago Ondil de los Muchos Conjuros. En su día estaba vigilado por grifos amaestrados que ahuyentaban a los intrusos. El lugar fue descubierto por los aventureros conocidos como los Filos Brillantes (cuando Elminster, con la apariencia de Elmara, era un mago aventurero). El nombre de la torre procede del hecho que se mantenía en suspensión gracias a una magia extremadamente poderosa, flotaba en el aire por encima del

suelo después que sus dos pisos inferiores se hubieran derrumbado.

Dice la leyenda que Ondil se refugió en su protegida torre antes de que Netheril llegara a su máximo esplendor, para diseñar poderosos conjuros. Se dice que era tan sumamente poderoso que era capaz de ocultar su torre de los ojos y conjuros de los magos de Netherese. Las historias más antiguas señalan que Ondil había sido un hechicero de Thae-ravel, la tierra de los magos de la que surgió Netheril (de la que se dice —entonces y hoy en día— que yace bajo la arena del Anauroch).

¿Cómo veía toda esta gente al Reino del Ciervo? Muchos lo consideraban de poca importancia... «un lugar donde los príncipes cazadores de jabalíes gobiernan a sus testarudos granjeros».

En palabras de un alto señor de los elfos, Athalantar es «una tierra de simples campesinos y de guerreros que cazan jabalíes, cuyo joven rey ha tenido suficiente sentido común como para contratar unos pocos magos de poca monta para que lo aconsejen. Ni tienen habilidades mágicas importantes, ni la voluntad de usar magia con agresividad».

En este desconocido reino nació el mayor mago que jamás conocieron los Reinos. Tus aventuras pueden dirigirse hacia esos días que precedieron a Elminster, con magos hostiles alrededor, monstruos vagando el páramo y las fabulosas riquezas de Netheril esperándote río arriba.

Es una época más sencilla, con fronteras que es posible mover y mucho territorio por explorar. Una era en que las espadas eran más importantes, y las monedas, menos. Un tiempo para los héroes.

¿Por qué no una campaña en Athalantar?

Ed Greenwood es el creador de la campaña Reinos Olvidados y el autor de «Elminster: La forja de un mago», entre otras novelas acerca de los Reinos Olvidados.

EL FANTASMA DE LA COLINA DE PLATA

Por Smuel Heat

«El fantasma de la colina de plata» es una aventura que puedes incluir en cualquier campaña de AD&D para 3-6 PJs de niveles 1-4 (para un total aproximado de trece niveles). La aventura transcurre en un clima templado, cerca de unos bosques, y empieza en la vieja posada de un pueblecito. El pueblo se llama Aguaclara en el texto, aunque el DM puede utilizar cualquier otro que se adapte a su mundo de campaña. La aventura funciona perfectamente en el mundo de Reinos Olvidados®, aunque se ajusta a cualquier escenario medieval fantástico sin demasiados problemas.

Introducción a la aventura

Aguaclara es un pueblo pequeño, apenas unas pocas casas a la orilla de un lago no demasiado grande, de aguas cristalinas. La gente del pueblo se dedica a la pesca de la trucha, cuida sus pequeños jardines y caza en el cercano bosque. Sólo hay un negocio en la ciudad, la posada que lleva por nombre «La Vieja Mofeta», que también funciona como tienda de ultramarinos. Los habitantes de Aguaclara son bastante amistosos y les encanta ser hospitalarios con los viajeros. Las colinas cercanas al pueblo han sido la morada de un fantasma durante generaciones. La historia referente al origen del fantasma ha pasado de boca en boca durante muchísimos años. En la actualidad, el viejo Torik tiene el honor de ser el encargado de explicar la historia a todo aquél que quiera escucharla. El grupo debería llegar a Aguaclara la tarde anterior al plenilunio y tomar una habitación en la posada. Mientras los PJs están cenando en «La Vieja Mofeta» lee el siguiente texto para empezar la aventura.

Mientras estéis cenando y descansando

vuestros músculos después del cansado viaje oís una voz clara que corta las conversaciones y los murmullos de la taberna. «Esta noche —dice la voz— explicaré la historia del rey de la Colina de Plata. Creo que resultará apropiado dada la fase de la Luna.»

La habitación queda en silencio al instante. Os giráis y véis a un viejo de larga melena plateada y una gran barba acorde con ella. Esta sentado en una cátedra justo al lado del hogar. Os suelta un guiño y empieza la historia.

«Hace mil años, en este pueblo se alzaba un castillo. Un castillo gobernado desde un trono de plata por un rey. Era un buen rey, y sus súbditos le amaban. Extraían plata de las colinas y realizaban grandes trabajos de

orfebrería con ella. El reino creció y prosperó.

Después de dos siglos, las minas se agotaron; no quedaba plata en ellas. El rey, que se había vuelto egoísta y duro en el atardecer de su vida prolongada mágicamente, se negó a compartir con sus súbditos las riquezas que había acumulado durante su reinado, su gente se empobreció y llegó la hambruna. Con el tiempo, estalló la rebelión. El castillo fue reducido a cenizas y el rey huyó hacia las montañas con todas las riquezas que pudo llevar consigo. Sus gentes, enfadadas por su avaricia, le persiguieron hasta una de las antiguas minas, pero no lograron alcanzarlo. En lugar de eso, derruyeron la entrada a las galerías y lo encerraron en el interior de las colinas.



El rey murió al cabo de poco tiempo; pero como castigo a su avaricia, su espíritu fue condenado a repetir las últimas acciones de su vida, a huir con sus tesoros hacia las montañas. Las noches de Luna llena, las colinas se iluminan de una luz plateada, y el rey de Colina de la Plata puede ser visto huyendo de sus súbditos hacia su perdición. Sus riquezas nunca fueron encontradas, siguen en las colinas esperando que algún valiente —o algún loco— vayan a su encuentro.

EL viejo dice llamarse Torik, el contador de historias, y pide permiso al grupo para sentarse a la mesa. A continuación les indica que le encantaría saber si la historia es cierta o no. Sólo puede ofrecer unas cien monedas de plata al grupo. Pero los PJs pueden quedarse con todo el tesoro que encuentren; Torik sólo pide para sí algún recuerdo de la fortuna del rey. Para Torik, es mucho más importante poseer una prueba de la veracidad de la historia que ha contado durante años que el vil metal. Al contrario de lo que ocurría con el rey de la Plata, el contador de historias no siente ningún tipo de apego al dinero.

Torik explica que los personajes no tendrán que esperar mucho, ya que la siguiente noche es Luna llena. Si los personajes están de acuerdo en emprender la búsqueda del fantasma y desean saber todo lo posible acerca de él, Torik les hará entrega de un *amuleto de valentía*, un antiguo amuleto de plata sujeto por unas tiras de cuero que proporciona un bonificador de +4 a las Tiradas de Salvación contra *miedo* al portador, así como a todo aquel que esté en contacto con el mismo. «Se trata de un hechizo contra el miedo. Pero incluso con el amuleto deberéis ser muy valientes para enfrentaros al fantasma.» Torik desea recuperar el amuleto cuando termine la misión.

Antes de abandonar la posada

Después que los PJs han hablado con Torik, se acerca un grupo de diez jóvenes que ha estado escuchando la conversación. Hablan a gritos y se mofan del grupo. «Nunca volveréis con vida», dicen. «¡El fantasma acabará con todos vosotros!»

El líder es un mozo particularmente sucio que gruñe continuamente, se llama Marst. No son más que un grupo de matones, demasiado perezosos como para salir de aventuras pero dispuestos siempre a recoger los sobrantes de las aventuras ajenas. Conocen la leyenda del fantasma, y tienen demasiado miedo como para iniciar la búsqueda ellos mismos, pero no el suficiente como para no planear un ataque a los PJs cuando vuelvan de su misión la noche siguiente. (Consulta al final de la aventura para saber sus habilidades.)

PARA EL DM

Torik dice la verdad acerca de su interés por el fantasma, y ha dicho al grupo todo lo que sabe acerca del espíritu. Hay dos pueblerinos que han visto al fantasma, pero sólo unos instantes y desde lejos. Si los PJs los encuentran y les preguntan, ambos cuentan que el fantasma era traslúcido, y que vestía armadura plateada y ricos ropajes. De todas formas, la historia acerca del rey de la Colina de Plata no se ajusta a lo que sucedió en realidad. El pueblo sólo hace tres siglos que se fundó, y la historia del fantasma fue creada por sus primeros habitantes.

El fantasma que han visto las gentes de este pueblo es el de Partrinian, un caballero elfo que vivió con su familia en estos parajes hace unos seiscientos años. Fue sorprendido y asesinado por un grupo de merodeadores elfos oscuros cuando iba en busca de su hijo, que se hallaba en las colinas. Su fantasma deambula ahora en las lomas. Los drows también mataron a su hijo, Mikiril, y su fantasma también mora en las colinas. Ambos espíritus son descritos más adelante.

La colina de plata

El fantasma siempre aparece en una loma rocosa de la colina que puede verse desde el pueblo, a unos seis kilómetros. El sendero hasta la colina es tortuoso, estrecho y empinado en algunos tramos, pero es fácil de seguir. Torik pone a los PJs en la buena dirección, deseándoles suerte. El viaje hasta la colina dura unas dos horas, y una vez llega el grupo queda poco que hacer a excepción de esperar la noche.

A. La fantasmagoría y el fantasma

La Luna llena se levanta en el cielo tan pronto como el Sol desaparece del horizonte. Las piedras alrededor del grupo se iluminan bajo la luz de la Luna adoptando un color plateado. Media hora después, la fantasmagórica imagen de Patrínian aparece. No importa lo acechante que esté el grupo, ningún personaje será capaz de decir dónde aparece por primera vez, dónde se materializa de la nada.

De repente, aparece un elfo caminando por el camino que habéis seguido vosotros, lleva una cota de malla muy bien pulida, una capa y una espada. Pasa junto a vosotros sin prestaros la más mínima atención. Os dáis cuenta de que su figura parece moteada bajo la luz de la Luna, que su silueta parece plateada en la oscuridad. Sigue ascendiendo sin fijarse en vosotros.

Los personajes son incapaces de afectar al personaje en su ascensión.

Fantasmagoría de Patrínian: INT ninguna; AL N; CA n/a; Mov 9; DG ninguno; pg ninguno; GACO n/a; #AT 0; ataques especiales: producir *miedo*; Tam M (1,80 m); MOR n/a; PE ninguno.

Todos los personajes que vean la fantasmagoría debe superar una Tirada de Salvación contra muerte mágica con una penalización de -2 o sufrir las consecuencias de un conjuro de *miedo*. Es importante que al menos uno de los personajes supere la tirada.

La Espada de la Luna

Las espadas lunares élicas son armas de gran poder, una bendición para cualquier guerrero. Para los elfos se trata de un objeto que no tiene precio. Cada espada es única, es una obra de arte además de un arma. El secreto de su manufactura se perdió, y aquellas que quedan son guardadas celosamente por las familias que las poseen. Las espadas de la Luna pasan tradicionalmente de generación en generación, del propietario al guerrero de mayor edad siguiente. El guerrero la utiliza hasta que pasa a la siguiente generación (un período que puede durar casi quinientos años).

La espada de Partrinian se forjó a partir de una aleación de mithril y un metal desconocido. Cuando es blandida por un elfo de alineamiento bueno imbuye a su portador con un sentimiento de paz. Los elfos de alineamiento neutral, al igual que los humanoides de alineamientos buenos o neutrales, sentirán que el arma es de buena factura y punto. Si una criatura maligna toca la espada sufre automáticamente 1d6 puntos de daño mediante una descarga eléctrica. Los poderes mágicos de la espada funcionan sólo en aquellos portadores de alineamiento bueno.

La espada lunar es un *arma* +2. Contra muertos vivientes de cualquier tipo funciona como una *espada* +3. Cuando se expone a la luz del Sol su filo no refleja la luz. En la noche, o en lugares cerrados, brilla como la luz de la Luna. Este brillo otorga las bonificaciones correspondientes a un conjuro de *bendecir* a todo elfo de alineamiento bueno que se encuentre en un radio de tres metros.

Si los PJs buscan a los descendientes de Partrinian (una aventura por sí misma) para devolver la espada a sus legítimos propietarios serán recompensados generosamente. Si deciden quedarse la espada es posible que reciban emisarios élicos en busca de la misma, primero de forma diplomática, más tarde por la fuerza.

Lee la novela de Elaine Cunningham *Elfsong* si deseas saber más acerca de estas armas.

Los PJs que no se asusten con la visión pueden seguirlo hasta la cueva. Ésta se encuentra a unos sesenta metros más arriba del camino, la fantasmagoría se encuentra frente al fantasma de un chico elfo vestido con pantalón y túnica. Es el fantasma de Mikiril.

Fantasma de Mikiril: INT Alta; AL CB; CA 0; Mov 9; DG 10; pg 38; GACO 11; #AT 1; Daño envejecimiento entre 10-40 años; AS recipiente mágico, causar miedo; DE volverse etéreo; Tam P (1,20 m); MOR especial; PE 7.000.

Dado que la fantasmagoría de Partrinian ya está presente, no es necesario que los personajes vuelvan a superar una Tirada de Salvación contra *miedo* cuando aparece el fantasma del niño (dos fantasmas no aterrorizan más que uno, y el niño aún no está utilizando su habilidad para causar *miedo*).

La fantasmagoría de Partrinian ignoró completamente a los PJs, pero el niño elfico mira directamente al grupo antes de acompañar a su padre un poco más arriba del camino. Los espíritus continúan una corta distancia por el sendero (unos diez metros) antes de girar hacia la ladera de la colina (área B). A menos que los PJs ataquen, el fantasma de Mikiril los ignora por el momento.

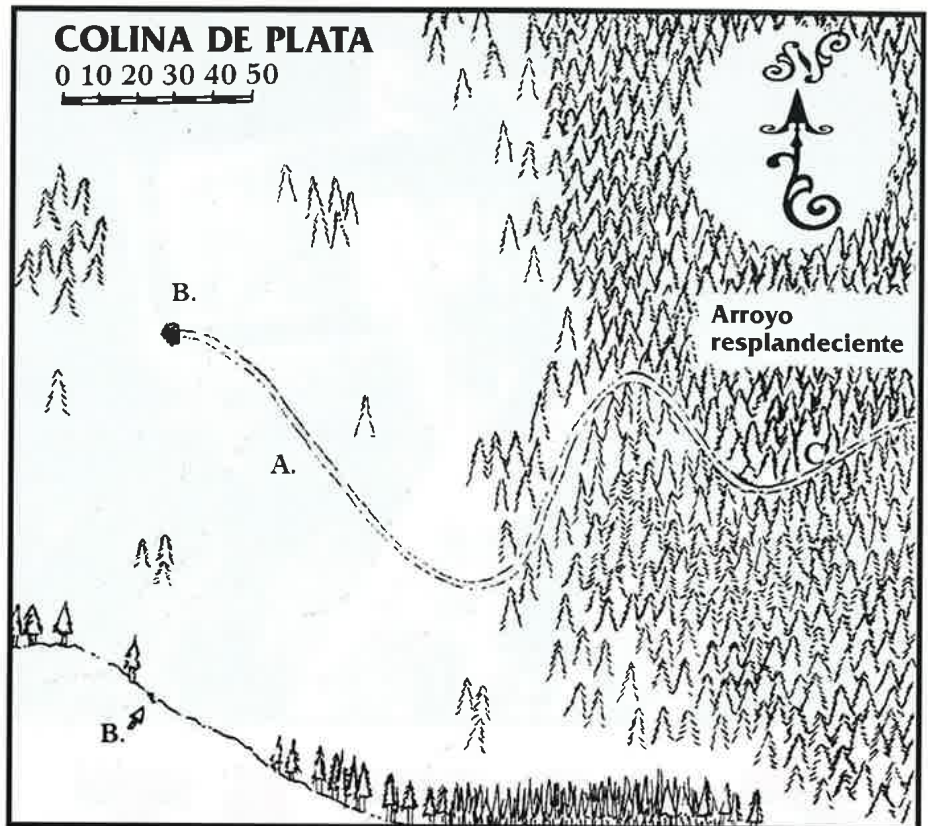
B. La entrada a la cueva. Hay una pequeña entrada a una cueva, de unos sesenta centímetros de diámetro, a nivel del pecho, que está parcialmente oculta detrás de una roca. Si un PJ llega junto a la roca y la mueve un round después de que hayan entrado los espíritus, podrán observar la siguiente escena:

Cuando miráis, el fantasma del guerrero elfico da una zancada hasta adentrarse unos tres metros en la cueva, se curva sobre sí mismo y se *aprieta* una pierna. Se convulsiona violentamente y cae al suelo. Lentamente, la imagen desaparece, hasta que deja de verse.

Durante el proceso, el fantasma del niño elfo está a unos pocos metros, observando la muerte del caballero traslúcido. Cuando el guerrero ha desaparecido, el niño os mira con sus ojos llenos de dolor.

Mikiril no iniciará la conversación, pero responderá a las preguntas de los personajes. Sus palabras suenan como un lamento y los personajes deben superar una Tirada de Salvación contra conjuros o caerán presos de una insoportable melancolía. Este sentimiento provoca una penalización de -2 a las tiradas de reacción y una de -1 a las tiradas de ataque, los personajes quedan como aletargados. Lo que sabe Mikiril sigue a continuación:

Descubrió la cueva en la montaña un día, y



se quedó jugando en un estanque cercano. Hay un trozo que es incapaz de recordar acerca de lo que sucedió, y más tarde vio la muerte de su padre a manos de unos «elfos cuya piel era oscura como el cielo de la noche». Por alguna razón que él desconocía, los elfos le ignoraron. Vio su propio cuerpo flotando boca abajo en el estanque cerca de la entrada de la cueva, y supo que se había convertido en un fantasma. Pudo ver a los drows arrastrar el cuerpo de su padre hasta un túnel que le había pasado desapercibido. Momentos después, la tierra se movió y el túnel se derrumbó, matando a la mayoría de los elfos oscuros.

Mikiril cree que la fantasmagoría de su padre sólo aparece cuando hay Luna llena porque era uno de los pocos elfos en llevar una espada sagrada de la Luna. El chico tiene razón.

Los personajes tardan unos tres rounds en agrandar la entrada a la cueva lo suficientemente como para poder acceder a su interior. Los PJs pueden acabar con el fantasma de Mikiril encontrando sus huesos y enterrándolo en el bosque. Mikiril puede enseñar al grupo dónde está su esqueleto; sólo está cubierto por tres centímetros de escombros.

Si el grupo excava el túnel derruido durante un turno, descubrirán los restos de los drows. Entre la montaña de huesos rotos y armaduras podridas hay una *daga* +2 de adamantita y una pequeña bolsa que guarda doce monedas de oro en su interior, y tres amatistas de cien mo de valor cada una. Si siguen excavando encontrarán los restos de

más drows, incluso los de Partrinian, si entierran al caballero la fantasmagoría no será exhortizada.

C. Bandidos del camino. En esta zona se esconden los matones de «La Vieja Mofeta» dispuestos a llevar a cabo una emboscada contra los personajes (—3 a las tiradas de sorpresa del grupo). Los bandidos dejarán de atacar si son sobornados o están por perder el enfrentamiento.

Bandidos (8): INT Media, AL CM; CA 8; MOV 9; DG 1-6 pg; pg 6,5,5,4 (x3), 3,3; GACO 20; #AT 1; Daño según arma (1-6 espada corta o báculo, 1-4 garrote o daga); Tam M (1,80 m); MOR 9; PE 15.

CONCLUSIÓN

Torik está contento de recuperar su amuleto y feliz por recibir una de las monedas de oro de los drows (en la que hay grabada una antigua runa elfica). Tanto él como sus vecinos estarán encantados de escuchar la historia de los aventureros, pero tendrán un sentimiento de alivio cuando vean la fantasmagoría de Partrinian el siguiente plenilunio. La historia acerca del rey de la Colina de Plata puede variar o no, ahora que se sabe la verdad, a discreción del DM.

Si los PJs liberan a Mikiril de su condición de fantasma, recuperan los objetos drow y derrotan a los bandidos, ganan 400 PE cada uno. A continuación pueden venir otras aventuras relacionadas con ésta: la excavación del túnel y el descubrimiento de la espada lunar de Partrinian. □



CAVEAT EMPTOR

Por Ted Zubich

¡El cliente siempre tiene razón!

Ilustraciones de Ken Meyer JR.

Ted nos dice: «Esta aventura surgió de los eventos acontecidos durante los provechosos viajes del mercante libre bautizado como Galebait. Por ello, el formidable capitán Bayleaf dedica esta aventura al maestro artillero Tobler, que jamás logró arreglarse la dentadura. La dedicatoria es extensiva a Dave, Doug, Eilidh, Jon y Todd. También deseo agradecer la inestimable ayuda proporcionada por los playtesters de la aventura.»

«Caveat Emptor» es una aventura de AD&D para 4-6 PJs de niveles 3-6 (aproximadamente dieciocho niveles en total). La aventura también puede jugarse con un solo jugador experimentado con un PJ de nivel 10-12. En este último caso,

el PJ deberá disponer de un sirviente PNJ de menor nivel. Idealmente, uno de los PJs debería ocupar un lugar preeminente en la comunidad, sea alguacil, caballero u oficial del ejército. La mayoría de los PJs tendría que poseer

un arma de plata o mágica, o bien algún otro medio mágico para enfrentarse a criaturas que sólo pueden ser dañadas mediante armas mágicas o de plata. Aunque la aventura incluye combates difíciles, los jugadores que pretendan resolver los problemas por la fuerza toparán con serias dificultades para completarla. El guión exige que el grupo sea capaz de llevar a cabo labores de investigación, y no unos cuantos combates letales.

La aventura se ambienta en el fabril puerto de Rocky Harbor, al abrigo de una isla en el centro de un gran archipiélago. Rocky Harbor es un lugar más del mundo de campaña conocido como Volkrad, uno de los sitios favoritos de los diseñadores de las revistas **DUNGEON®** y **DRAGON®** americanas. Si el DM lo desea, puede ambientar la aventura en cualquier ciudad portuaria de tamaño medio de cualquier mundo medieval fantástico de TSR.

«Caveat Emptor» explora algunas de las consecuencias de la magia sedentaria, el tipo de magia que los malos aventureros acostumbran a utilizar menos, pero que sus colegas menos viajeros utilizan cada día. La aventura tiene muchas variantes posibles. Por ejemplo, el DM puede optar por ambientar la aventura en una ciudad del interior, en cuyo caso el tipo de licántropo puede ser hombres jabalí, hombres oso u hombres lobo. Esta aventura está pensada para ser jugada en un mundo donde los objetos mágicos sean escasos, pero puede ser adaptada fácilmente por el DM en este sentido. La aventura está organizada en base a distintos lugares dentro de la ciudad de Rocky Harbor, cada lugar incluye una descripción de lo que se desarrolla en su interior. El DM debe consultar la columna «Supuesto Curso de los Eventos» para llevar un control cronológico de la aventura. Las acciones de los PJs, evidentemente, pueden hacer que el DM deba ajustar los acontecimientos. Recuerda: es más importante que la aventura sea divertida que ajustarse a los eventos de la cronología.

INFORMACIÓN PARA EL DM

Hasta hace muy poco tiempo, Ann Li estaba al frente de un próspero negocio en los límites del enorme distrito de los almacenes de Rocky Harbor. Ann es una maga sedentaria, se dedica a utilizar sus

conjuros especiales para detectar y solucionar problemas dentales en sus clientes (consulta los conjuros descritos más adelante). Podríamos decir que es una odontóloga. Ann ha estado comprando dientes siempre que le ha resultado posible, para llevar a cabo sus reparaciones: algunos los ha conseguido en tabernas en las que acostumbra a haber peleas, otros los ha obtenido de gente pobre que vende los dientes de sus difuntos parientes, y ocasionalmente algún diente de vaca conseguido en el matadero (¿quién iba a enterarse?; los dientes de vaca funcionan igualmente bien, son mucho más fáciles de obtener y mucho más baratos).

En su incesante búsqueda de dientes, Ann acostumbraba a visitar una tienda llamada *Curiosidades de Cabar*, un pequeño cuchitril instalado en la zona baja del puerto, entre los talleres de reparación, cerca de los muelles. El propietario del local acostumbraba a guardar para Ann cualquier diente que pasase por sus manos. Ann también era una buena amiga de la esposa de Cabar, Feidh, por lo que visitaba el lugar con cierta frecuencia. Hace unas pocas semanas, Ann compró a Cabar un collar hecho a base de dientes. Los dientes eran un tanto extraños, pero el precio era razonable. Después de realizar un par de experimentos con algunos voluntarios, Ann utilizó los dientes para reparar las caries de sus clientes habituales. Los dientes quedaban fuertes y blancos; sus pacientes le informaron de que sus dentaduras eran ahora más fuertes y más afiladas. Contenta con el resultado, Ann siguió utilizando los dientes en cuestión.

Ann y Cabar no sabían que los dientes eran los de un gran lobo marino, muerto hacía muchos años por un trío de valientes pescadores.

Justo antes del inicio de la aventura, uno de los pacientes de Ann, un pirata conocido como Longjaw Pete, volvió a su establecimiento quejándose de un fuerte dolor en la boca, especialmente en su nuevo diente. Longjaw amenazó a la dentista con esparcir sus dientes por el suelo de un puñetazo a menos que le solucionase inmediatamente el problema. Ann realizó un concienzudo examen para detectar el posible problema. El chequeo fue doloroso para Longjaw, y el estrés adicional producido por el examen dental

puso en marcha la terrible maldición inherente al diente de licántropo. A mitad del examen, Longjaw perdió los estribos y experimentó una transformación parcial, convirtiéndose en un extraño híbrido, mitad lobo marino, mitad hombre. La transformación despertó el instinto asesino del monstruo, Longjaw pegó a la dentista igual que un niño malo destrozando un pelele.

Cuando Longjaw recobró la compostura al cabo de unos minutos se encontró con Ann en el suelo, aparentemente destrozada por un animal salvaje. Las paredes y el techo de la consulta estaban llenos de sangre. Seguía mareado. Longjaw notó algo que le molestaba entre sus dientes. Creyó que se trataba de algún artilugio de la dentista, por lo que lo sacó lentamente de su boca... Estupefacto, se quedó contemplando uno de los dedos de la doctora.

De pronto, la puerta se abrió y Longjaw giró sobre sí mismo. El aprendiz de Ann, un joven llamado Myles, estaba bajo el marco de la puerta, tenía los ojos abiertos de par en par y miraba la escena aterrorizado. Una ola de ira volvió a apoderarse de Longjaw y atacó al pobre aprendiz. El chico se las arregló para esconderse dentro de un armario, y Longjaw fue incapaz de cogerlo. Frustrado, el pirata destruyó el establecimiento y abandonó la escena del crimen. Poseído por la maldición licantrópica se dirigió hacia el puerto y el mar.

La aventura se inicia al atardecer del día anterior al plenilunio. Más tarde, esa misma noche, otros clientes de Ann empiezan a notar los efectos de la maldición, igual que sucedió con Longjaw. Si no son curados (o por lo menos, detenidos), antes de la noche de Luna llena, todas las víctimas están condenadas a perder el control y cometer atroces actos una vez completada su primera transformación.

DESARROLLO DE LA AVENTURA

Al principio de la aventura, los personajes descubren el asesinato de Ann. Los primeros encuentros contienen una serie de pistas que deberían conducirlos hasta dar con el pirata Longjaw Pete, quizá después de toparse con un par de víctimas más (área 2 y área 3A) de Longjaw en el camino. Es posible que los

Supuesto curso de los Eventos

La mayoría de encuentros está previsto que sucedan en orden, en el momento adecuado de la aventura. Si los PJs realizan el encuentro en otro momento, el DM deberá ajustar los acontecimientos consecuentemente.

Día 1 (7/21):

6.00 P.M. Longjaw Pete huye del establecimiento de Ann.

6.15 P.M. Los PJs llegan a la escena del crimen.

6.30 P.M. Los PJs topan con Verme, el estibador (área 2).

6.45 P.M. Los PJs encuentran a Tand (área 3).

7.15 P.M. Los PJs encuentran a Longjaw Pete al final del embarcadero (área 3B).

Más tarde, por la noche: Los PJs vuelven a la consulta de Ann y la registran. Los PJs hacen la redada por la noche (encuentros 6–8).

Día 2 (7/22):

A.M. A primera hora de la mañana, si los PJs no encontraron la libreta, Feidh (amiga de Ann) la nombra. Todas las víctimas empiezan a mostrar signos de la maldición.

P.M. Todas las que no hayan sido curadas se convierten en lobos marinos (a excepción de Etienne del área 8) y cometen crímenes atroces a menos que sean detenidos y conducidos al Templo de las Velas antes de medianoche.

Día 3 (7/23, plenilunio):

A.M. Cualquier víctima que siga en libertad abandona su hogar y empieza a beber en lugares similares a la Taberna de las Veintinueve Campanas (área 9)

Día 4 (7/24):

Longjaw Pete, si sigue vivo, vuelve a la Taberna de las Veintinueve Campanas pronto por la mañana. Se va cuando cae la noche (para transformarse en lobo marino) y vuelve por la mañana. Seguirá siempre esta pauta.

A partir del día 4:

Los PJs buscan el rastro de Teon y del collar (áreas 11 y 12).

PJs deban enfrentarse en un duro combate con Longjaw Pete en el embarcadero (área 3B), dependiendo de sus acciones a partir de ahora.

Después de la primera ronda de encuentros truculentos, es probable que los PJs intenten determinar qué es lo que está ocurriendo. Sus investigaciones pasarán por un detallado registro de la consulta de Ann y en una redada de las potenciales víctimas. Durante la redada, los PJs deberán preocuparse de que las víctimas sean curadas o retenidas en un lugar seguro, esto puede conllevar una situación de rol muy interesante en el Templo de las Velas (área 4). Si los PJs no empiezan a detener a las posibles víctimas de la maldición ellos mismos, el DM puede utilizar a Cabar y a Feidh (área 10) para avisarles del peligro y mantener la aventura en marcha. El guión asume que los PJs consiguen ayuda para detener a las víctimas, bien de los sacerdotes del templo o bien del alguacil (área 5), por lo que la aventura sólo indica tres encuentros correspondientes a la «redada» destinados a los PJs.

Los personajes pueden estar interesados en seguir el rastro de la maldición. La última parte de la aventura corresponde a sus esfuerzos por encontrar los dientes, volver al punto donde se originó todo y resolver el misterio.

EMPIEZA LA AVENTURA

Tal y como se ha dicho en la introducción, «Caveat Emptor» supone que los PJs ocupan una posición de cierta autoridad civil. Sería perfecto si uno de ellos fuese un oficial del ejército, esto da una razón al grupo de estar en la ciudad, les otorga la autoridad necesaria y permite que los PJs sean de otro sitio. Es posible encontrar otras formas de obtener estos beneficios para la aventura. Por ejemplo, los PJs podrían ser policías, guardias de la ciudad, detectives privados o bien «aventureros conocidos» por los gremios locales de magos o comerciantes. Para empezar la aventura, los PJs son llamados después del descubrimiento del cuerpo de Ann. Si los PJs no son representantes de la autoridad, el DM deberá buscar otro cebo para inmiscuirlos en la aventura. Lee o explica el siguiente texto a los jugadores:

A mitad de vuestra cena os interrumpe una matrona vestida sobriamente con un vestido de lana y una gruesa capa del mismo material. La reconocéis

como Autre, una respetada comerciante de caballos de la localidad. Su rostro está pálido. Se sienta dejándose caer en una de las sillas ignorando al posadero que pulula en las cercanías de la mesa.

«Gracias a Lire que os encuentro», exclama Autre. «Vengo del establecimiento de Ann Li –ya sabéis, la maga que arregla dientes–, tenía hora.» Autre lanza una risita histérica y coge una de vuestras cervezas apurándola de un sorbo. Golpea la mesa con la jarra con los labios aún llenos de espuma y exclama: «¡Ha sido asesinal! ¡Mejor que vayáis a comprobar lo que ha ocurrido!»

Autre (comerciante de caballos): AL N; CA 6 (conjuro de armadura); Mov 12; G2; pg 12; GAC 20; # AT 1; daño según arma; F 9; D 11; C 10; I 12; S 11; Car 14. Pericias: entrenamiento de animales –caballos, montar a caballo, tasación/evaluación, leer/escribir. Tiene cuarenta y ocho años, y Autre sigue fuerte y activa en su profesión. Es bien conocida en todo Rocky Harbor por sus astutos regateos y por su naturaleza amistosa, es respetada y querida prácticamente por todo el mundo. Si hay algún PJ interesado en la cría de caballos es posible que haya sido amigo de Autre durante años, a discreción del DM. El lugar donde Autre aborda a los personajes está relativamente cerca del establecimiento de Ann Li (tres minutos a pie). Autre es una ciudadana cumplidora que colaborará con las autoridades en todo lo que le sea posible, incluso irá mansamente a la prisión siendo como es una de las sospechosas del asesinato. Lire, mencionado en la introducción, es el nombre del dios local, protector del comercio marítimo.

Rocky Harbor

Rocky Harbor es un fabril puerto situado en una recogida isla en el centro de un archipiélago. Nominalmente, Rocky Harbor es parte del reino de Aquilius, una monarquía gobernada por la reina Sarah Jeanne Marie Rhys-Aquilius. El gobierno local está en manos del barón William de Rocky Harbor, el representante de la reina. El archipiélago está en los límites del reino, por lo que el poder de la reina es

bastante laxo. Incluso el propio barón es algo bribón. Los barcos piratas (que acostumbran a atacar todo barco que no viaje bajo el pabellón de Aquilius) buscan refugio en la rada de Rocky Harbor, donde reparan los desperfectos y venden el botín. El puerto produce la actividad suficiente como para que las actividades ilegales se diluyan en ella, si se comportan debidamente. Sea como sea, los ciudadanos de Rocky Harbor no hacen demasiadas preguntas acerca del origen de los productos con los que comercian.

1. Establecimiento de Ann Li. Autre acompaña a los PJs hasta el establecimiento de Autre. Sobre la puerta se puede ver un cartel en el que hay dibujado un brillante, blanco y sano diente. En la pared de piedra hay una placa de bronce que reza: «Ann Li. Maga de verdad», para que se enteren los potenciales clientes.

1A. Recepción.

A pesar de ser bastante tarde, la oficina de la señorita Ann Li parece abierta. Las luces están encendidas e iluminan la calle. Cuando abris la puerta suena una campanilla y entráis en una agradable oficina.

Al abrir la puerta, vuestra nariz es golpeada por el olor a sangre fresca. Hay un pequeño charco de color escarlata que sale por debajo de la puerta que conduce a la consulta. La habitación está iluminada por dos lámparas de aceite que cuelgan de las paredes. Hay un mostrador y un escritorio junto la pared izquierda, bajo una pequeña ventana. El suelo y el escritorio están llenos de papeles arrugados y desordenados. En el establecimiento reina el silencio, si exceptuamos el pulso rítmico de un reloj mecánico, que curiosamente sigue intacto sobre uno de los extremos del mostrador.

Al cabo de unos minutos podéis oír unos gemidos que provienen de un pequeño armario que hay debajo de la escalera. El silencio se ha roto.

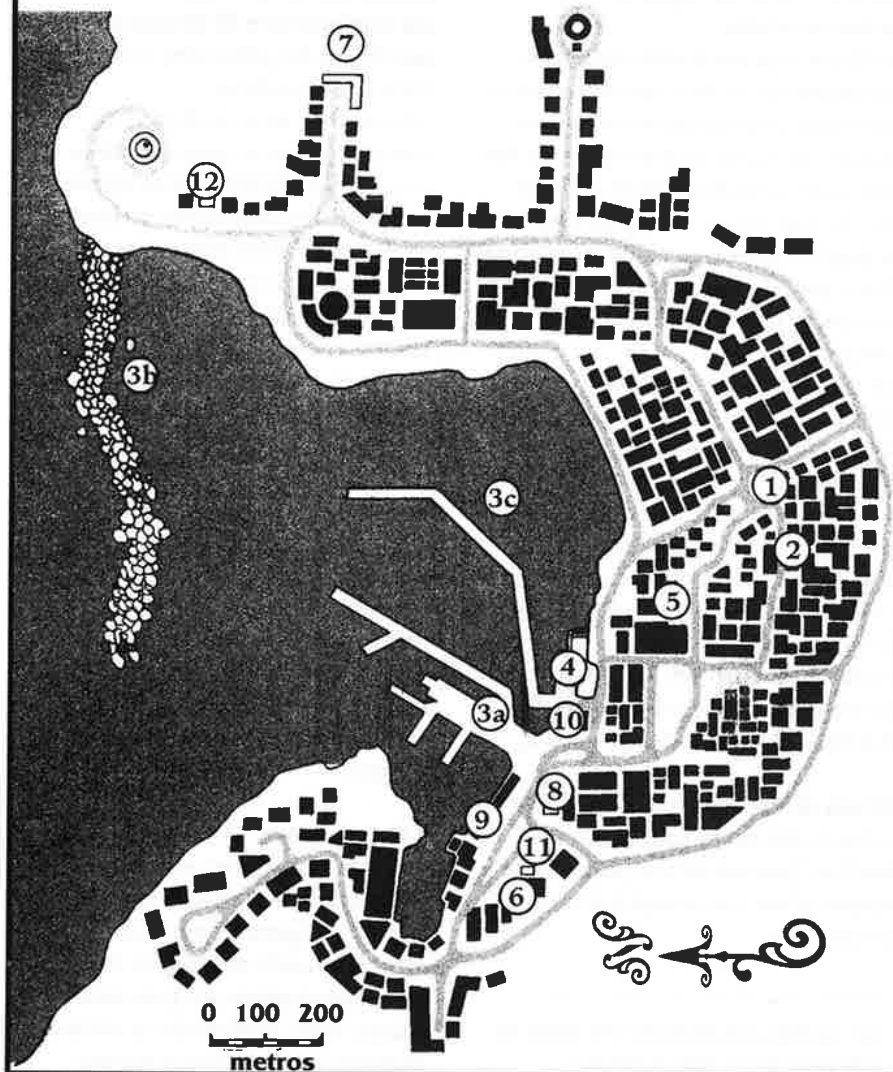
La fuente de los gemidos es el aprendiz de Ann. Al abrir el armario y rebuscar entre los abrigos y capas encontráis un

chico delgado, de pelo negro, encastrado en un rincón, fuera de vuestro alcance. Solloza aterrorizado. Cualquier PJ que tenga habilidades curativas se dará cuenta de que el joven está en estado de shock, *non compis mentis*. Sus brazos están llenos de arañazos ensangrentados. Myles se acurrucó en un extremo del armario durante el furioso ataque de Longjaw y el lobo marino fue incapaz de acabar con el chico. Los PJs deben convencer a Myles para que abandone su refugio. Sólo lo conseguirán mediante un conjuro de extirpar miedo o con un montón de palabrería. Si los PJs intentan calmar a Myles hablándole debes lanzar una tirada de moral cada round (modificado por el carisma del personaje). Myles abandona su escondite si supera la tirada de moral. Myles debe calmarse antes de poder hablar coherentemente. Si no se utiliza un conjuro de extirpar miedo, Myles deberá descansar totalmente durante veinticuatro horas. Si es necesario, un DM generoso puede dejar que los PJs calmen al chico lo suficiente mediante un conjuro de hechizar persona y un par de *curar heridas ligeras*. Los PJs también pueden llevar a Myles al Templo de las Velas (área 4), donde uno de los sacerdotes lanzará un conjuro de extirpar miedo sobre el aprendiz.

Myles (aprendiz de mago): AL NB; CA 10; Mov 12; M2; pv 3 (2); GACO 20; # AT 1; daño según arma; F 10; D 14; C 9; I 14; S 9; Car 12; MOR 10. Pericias: leer/escribir, habilidad artística –tallar–, herbalismo (— 2); conjuros (2): sirviente invisible, comprender lenguajes.

Myles es el aprendiz de Ann, tiene quince años, es nervioso e impresionable. No quiere volver a ver el cuerpo cercenado de su maestra. Intentará ayudar al grupo a capturar al asesino, pero Longjaw Pete le produce tanto miedo que no servirá para nada en cuanto le vuelva a ver. Normalmente, Myles es un chico tranquilo, pero acaba de sufrir una experiencia absolutamente demencial. Cabe señalar que a pesar de haber sido herido por Longjaw Pete no ha contraído la maldición de la licantrópia. Si los PJs consiguen calmarlo y le hacen preguntas acerca de lo sucedido, lee o explica el siguiente texto. Recuerda que incluso después de haberse calmado sigue en un estado de semihisteria, gime,

Rocky Harbor



babea, mueve las manos y se suena la nariz continuamente.

«Escuché un rugido bestial, atroz, y unos gritos de terror provenientes de la sala de consultas. Abrí la puerta y pude ver a un hombre con una gran mandíbula que había estado aquí la semana pasada, pero que ayer no tenía ni tan siquiera cita, había dicho que le dolía el diente. El hombre estaba cubierto de pelo y tenía enormes dientes. Sus ojos eran rojos y estaba inclinado sobre la mano de la señorita Ann, chupándola. Pude oír cómo trituraba los huesos con sus fauces y cómo surgía un grito de dolor de la garganta de la señorita... El hombre y la sala estaban teñidos de sangre y pensé ¡en lo difícil que sería sacar todas esas manchas!

»De repente, me miró... Sus pupilas daban vueltas enloquecidas dentro de sus órbitas y me escondí en el armario. Me siguió e intentó cogerme y arrastrarme al exterior... pero empezó a tener cada vez menos pelo. Le pegué en un ojo con el palo de la escoba y se marchó. Pude escuchar cómo tiraba los papeles por el suelo... Acababa de poner en orden los archivos... Tendré que volver a hacerlo... Y entonces dio un golpe en la puerta ¡y la señorita Ann está muerta!

»¿Cómo podrá arreglar dentaduras sin manos? ¡Ayúdenme!»

Es posible que los PJs quieran hacer unas cuantas preguntas más al aprendiz. Myles no sabe a qué hora fue el ataque, pero sus heridas aún sangran, y la sangre del suelo aún no se ha coagulado, por lo que el

crimen es reciente. Los PJs deberían hacer algo con el cadáver de Ann (área 1B) antes de que lo vea Myles y vuelva a perder los cabales.

Un PJ que sepa leer puede consultar la lista de precios de Ann, que se encuentra enterrada bajo otros papeles en el suelo. Tardará 1d6 rounds en encontrarla. La lista indica que la dentista cobraba según la dificultad del trabajo y de las posibilidades de pago del cliente. Los precios iban entre 10 mo por reparar una caries a 50 mo por un capricho estético de mayor complejidad.

Los PJs pueden decidir interrogar a los vecinos por si han oído algo. El barrio está lleno de almacenes, por lo que Ann tenía pocos vecinos cercanos. En cualquier caso era tarde y de noche, por lo que el distrito estaba prácticamente desierto. Unos cuantos matones y algunos estibadores portuarios estaban en las cercanías, pero no recuerdan haber oído nada, o por lo menos no lo recuerdan. Los PJs que traten de interrogar a los vecinos deben pasar directamente al encuentro del Area 2.

1B Sala de Consulta. Los PJs pueden o no entrar en esta sala al principio de la aventura. Ante sus ojos se presenta una terrible escena. Lee o explica el texto del recuadro.

Las paredes, los muebles y el techo de esta espaciosa y bien iluminada habitación están manchadas de sangre. La mayoría de muebles están destrozados, como si hubiesen sufrido el ataque de una bestia salvaje. Algunos trozos de madera parecen lamidos y mordisqueados. En el suelo hay el cadáver mutilado de una señora de mediana edad, alta y delgada. Uno de los brazos de la mujer acaba en un muñón ensangrentado. Bajo un banco, en una esquina, hay los restos descuartizados de la mano.

Si los PJs vienen aquí directamente, justo después de hablar con Autre, el cuerpo de Ann aún está caliente si los personajes lo comprueban hasta un turno después de llegar al local. De otro modo, habrá empezado a enfriarse. No son necesarios datos sobre el personaje de Ann, pero se trataba de una maga sedentaria de noveno nivel. Un guardabosques que

rastree o un PJ con la pericia de curación, podrán determinar el momento aproximado de la muerte (aproximadamente 20 minutos antes de que lleguen los personajes), si superan la tirada correspondiente.

Además del cuerpo de Ann, en la habitación hay otras cosas de interés. La sala está llena de extraños instrumentos, dispuestos cuidadosamente en estanterías, banquetas y cajones forrados de fieltro. Si registran la sala también encontrarán un pequeño hornillo para tener a mano agua hirviendo si es necesario. Unos pequeños cajones en una de las paredes, guardan centenares de pequeñas herramientas de metal: espejos al final de alambres, extrañas ganzúas, limas, pinchos y cepos. Parece el instrumental apropiado para un ladrón o un torturador.

Si logran superar una tirada de puertas secretas, encuentran un papel (información para los jugadores número 1), que se supone fue escrito por Ann Li mediante un conjuro de escriba mientras moría (consulta los Nuevos Conjuros al margen).

1 C. Laboratorio. Es posible que los jugadores no registren esta habitación hasta la parte final de la aventura, cuando estén investigando acerca de la razón de la transformación de Longjaw. El laboratorio contiene una gran mesa de trabajo, varias linternas de *luz continua*, un escritorio, muchos libros y estantes repletos de materiales extraños, botellas e instrumental arcano.

Los PJs deberían deducir que sería importante buscar algún libro de notas y comprobar los nombres de los últimos clientes de la dentista. Al registrar la habitación darán con la libreta de Ann, que también utilizaba para llevar un registro de las visitas. Ahora puedes entregar ya la información para los jugadores número 2. La libreta contiene una lista de los clientes, que debería empujar a los jugadores a hacer unas cuantas visitas. Un grupo inteligente empezará a detener inmediatamente a todas las posibles víctimas de licantrópia, especialmente todos los clientes que fueron tratados posteriormente a la adquisición de esos dientes tan extraños. Toma nota de que las anotaciones de la libreta indican que hay once pacientes posiblemente afectados. La aventura sólo

detalla el encuentro con tres de ellos: Nai (área 6), Psavis (área 7) y Etienne (área 8). El DM es libre de diseñar más encuentros si lo desea, aunque realizar toda la redada puede convertirse en aburrido. Los sacerdotes del Templo de las Velas (área 5) detendrán al resto de PNJs.

Debajo de la mesa de trabajo hay unos cajones forrados en terciopelo que contienen un collar hecho con unos dientes enormes y afilados y una jarra que parece contener arena blanca. Los PJs pueden encontrar estos objetos fácilmente, sobre todo si han leído la libreta de la dentista. Los dientes parecen humanos, aunque un poco más grandes y afilados. Sin embargo, cualquier PJ con la pericia de curación puede determinar que tienen características evidentemente poco humanas. El collar tiene un sello que identifica dónde fue comprado (junto a la ventana del laboratorio, en el último cajón de un archivador hay el recibo de Las Curiosidades de Cabar). El recibo data de hace veintidós días (6/30). El polvo es de los dientes que Ann tritura para realizar implantes a sus clientes.

Si un PJ mago examina los libros de conjuros de Ann se dará cuenta de que contienen algunas fórmulas mágicas verdaderamente poco habituales. Cualquier examen del libro requiere por lo menos 1d4+1 turnos de tiempo. El libro de conjuros de la dentista contiene los siguientes: cantrip, comprender lenguajes, detectar magia, reparar, montura, leer magia, sueño, sirviente invisible; luz continua, renovación, escriba, fuerza; retener persona, objeto, sugestión, lenguas; creación menor, intensificador mnemónico de Rary; ojo de hechicero. Consulta la sección al margen referente a los nuevos conjuros para saber cómo funcionan los de renovación y escriba.

Almacén del Perro Negro. Tan pronto como los PJs abandonan el establecimiento de Ann Li oyen un terrible grito, y después unos cuantos chillidos calle abajo.

Cuando Longjaw Pete corrió hacia los muelles, pasó frente el almacén del Perro Negro y se topó con un grupo de estibadores que estaban descargando unos carromatos. En la confusión del momento, Longjaw golpeó a uno de los trabajadores, un joven de diecinueve años llamado Verme, produciéndole una

pequeña herida. Longjaw prosiguió su huida y desapareció en dirección al puerto. Verme se levantó y parecía estar bien. Al cabo de unos minutos, los estibadores volvieron a sus quehaceres, quejándose del extraño suceso. Más tarde, Verme empezó a encontrarse mal y cayó al suelo con la boca vomitando espuma.

Cuando llegan los PJs, los trabajadores explicaran lo ocurrido. Un par de estibadores están ahora cuidando de Verme, mientras él se agita violentamente de lado a lado, delirando. Justo cuando acaban su historia, Verme se deshace de sus camaradas (temporalmente tiene fuerza 19) y se lanza a correr hacia el puerto... una luz rojiza brilla en sus ojos. Si alguien lo sigue o intenta detenerle, el estrés le provocará una transformación y pasará a convertirse en un hombre-lobo híbrido de lobo marino. Si los PJs no consiguen detenerlo, Verme se convierte en un lobo marino menor la noche de plenilunio.

Verme (trabajador): AL N; CA 10; Mov 12; G1; pv 8 (2); GAC0 20; # AT 1; daño según arma +7 o en combate no letal +7; F 19; D 15; C 8; I 8; S 10; Car 13; PE 65.

Verme (lobo marino menor): AL NM; CA 6 (7); Mov 30, Nadando 12; DG 2+2; pv 14; GAC0 19; # AT 1 (3); daño 2d4 (1d2/1d2/1d4); Tam M (1 metro 80 centímetros); MOR 11; PE 175.

3. El puerto. Los muelles son un lugar muy transitado, el tráfico es continuo y siempre se está descargando algún barco (carguero, de pasaje o de pesca). Durante el día, el aire está lleno de los gritos de los marineros. Durante la noche, los muelles son frecuentados por marinos borrachos y juerguistas. Si los PJs persiguen a Longjaw hasta el puerto, deben darse cuenta de que no les va a ser fácil localizarle entre la multitud. Sin embargo, si un PJ se detiene y se fija comprobará que hay algún problema junto a uno de los embarcaderos (área 3A).

3A. Muelles. Una multitud se arremolina al fondo de uno de los muelles. La gente salta y cambia continuamente de posición, como si estuviera aterrorizada por algo que hay entre la bruma, pero como si no desearan abandonar el lugar. Los PJs que se abran camino hasta las primeras filas

verán la siguiente escena:

Un hombre vestido con ricos ropajes da vueltas rodeado por la multitud, está encorvado y se sujeta la boca con las manos. La gente a su alrededor se aparta de él cada vez que se acerca al círculo de personas.

Mientras el tipo sigue moviéndose, empieza a actuar como si algo pasase con su sistema nervioso. Su rostro está oscurecido por un moratón reciente y la sangre brota de un arañazo en su mejilla. Grita a todo aquel que le observa.

«¿Qué estás mirando? ¡Vaya pandilla de cobardes! ¡Os largasteis todos! Podría haberle cogido con un poco de ayuda. Era un fugitivo. ¡Idiotas! ¿No veis el follón? ¡Cobardes! ¡Sabandijas!

La diatriba del personaje va creciendo en intensidad, su mala educación contrasta con los finos ropajes y con su noble apariencia.

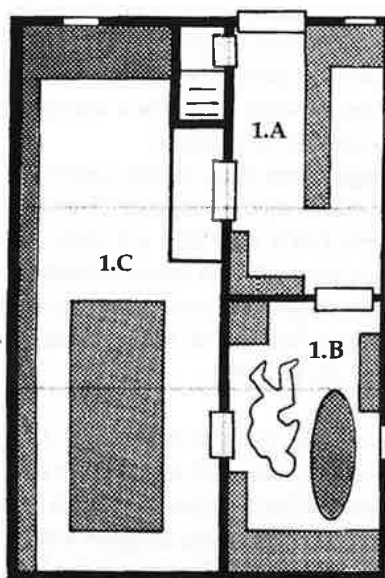
El hombre se llama Trand y es uno de los caballeros menores del puerto de Rocky Harbor. Cuando Longjaw cruzó corriendo entre la multitud hacia el muelle, Trand le vio correr entre la gente. Alarmado por las manchas de sangre de sus ropas llamó al pirata al alto. Longjaw se giró para enfrentarse a Trand. Con su velocidad y sus reflejos incrementados golpeó el rostro del caballero, hiriéndolo y

derribándolo antes de reemprender su huida.

Cualquier PJ que tenga historia local conocerá o bien habrá oído hablar de Trand –normalmente, se trata de un tipo bastante tranquilo y bien educado–. Sus insultos, juramentos y gritos no concuerdan con su personalidad. La maldición del lobo marino ha cambiado drásticamente su comportamiento. Si los PJs hablan con alguien de la multitud, un marinero les explicará lo ocurrido entre Trand y Longjaw. El marinero dice que Trand estuvo inconsciente durante un rato y que parecía encontrarse bien al despertar, pero que empezó a comportarse de forma extraña al cabo de poco. El amable marinero también indica al grupo que Longjaw desapareció en dirección al embarcadero. Si los PJs hacen algún intento de mover o tocar a Trand, el caballero les responde: «Salid de mi vista, pandilla de inútiles. ¡No me pasa nada, ¿entendido? ¡Largo de aquí!» Trand se enfrenta a los personajes y lucha con ellos a la mínima provocación. El estrés del combate tiene un 10 % de probabilidades de convertirle en un lobo marino mayor cada round. Esta es una buena oportunidad para que los personajes utilicen conjuros del tipo retener persona, levitar, y similares.

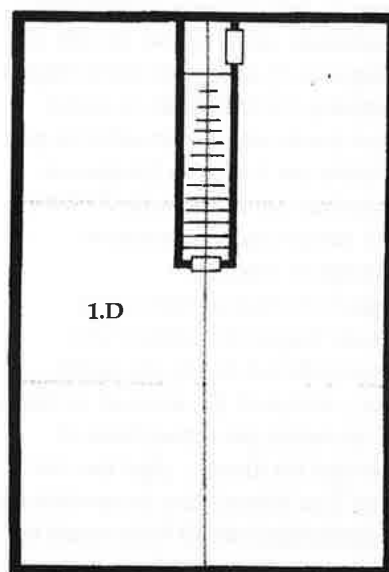
Trand del puerto de Rocky Harbor
(caballero menor): AL LB; CA 6 (conjuro

Consulta de Ann



Planta baja

Una casilla: 3 metros



Primer piso

de armadura, 12 puntos); Mov 12; G5; pv 40 (27); GACO 16; # AT 1; daño 1d8+7 (espada) o 1d4+7 (daga); AE temporalmente tiene fuerza 19; DE sólo resulta dañado por armas de plata o mágicas; F 17 (19); D 10; C 14; I 12; S 10; Car 14; PE 650. Pericias: luchar a ciegas, resistencia, heráldica, montar a caballo, leer/escribir.

Trand (lobo marino mayor): AL CM; CA 5; Mov 9, Nadando 27; DG 9+2; pv 56; GACO 11; # AT 1 o 2; daño 3d4 o 1-2 y arma; DE sólo resulta dañado por armas mágicas +1 (mínimo), de metal frío o de plata; Tam G (3,60 metros de largo); MOR 14; PE 2.000.

3B. Embarcadero. Un enorme rompeolas da protección al embarcadero del puerto de las tormentas del mar. Si los PJs tardan más de una hora en irse del establecimiento de Ann, Longjaw ya ha saltado al mar, y el grupo deberá enfrentarse a él más tarde, en la taberna del 29 (área 9). De otro modo, cuando los PJs han avanzado la mitad del recorrido del rompeolas ven a un hombre en su extremo más lejano, balanceándose adelante y atrás rítmicamente al compás de las olas.

El hombre es el pirata infectado, Longjaw Pete. Está luchando contra el impulso interior que le incita a saltar al agua. El poder del mar batiendo contra el malecón sin cesar suena cada vez a música para sus oídos.

A menos que los PJs hagan un montón de ruido pueden llegar a tres metros de Longjaw antes de que éste advierta su presencia. Está en trance y totalmente desorientado. Un PJ sigiloso (un elfo, un halfling o un PJ dotado del objeto mágico apropiado) con habilidades de ladrón incluso puede acercarse lo suficiente para apuñalarle por la espalda (Longjaw es sorprendido con un resultado de 1-4 en 1d10, siempre que el atacante se mantenga en silencio).

Longjaw ríe como un poseso ante cualquier intento de mantener una conversación con él: «¡Si me queréis coger... acercaros! ¡Os arrancaré las orejas y os las meteré por la boca hasta el estómago! Por Khrom... ¡Qué bien me siento! Si se desencadena un combate hay una oportunidad del 10 % por round de que se convierta en un lobo marino mayor. Si adopta esta forma Longjaw salta al mar para huir de los PJs. Después les

atacará desde el mar en su nueva forma. Se mantendrá por debajo de la superficie y saltará al exterior cada 1d3+1 round para atacar al grupo desde una posición al azar. La cobertura que le proporciona el agua le da un bonificador de —4 a su CA y una posibilidad de 1 en 1d10 de sorprender a los personajes cada vez que ataque.

Si Longjaw sufre más de 30 puntos de daño, salta el muelle y se adentra en el mar convirtiéndose en un lobo marino mayor. La transformación le cura entre un 10 % y un 60 % de sus heridas. Si supera una tirada de moral vuelve hacia el grupo para atacarles en su nueva forma. Si no supera la tirada, Longjaw se aleja nadando y vuelve para atacar Rocky Harbor al cabo de tres días. Alternativamente, si el DM prefiere jugar la aventura en toda su extensión, Longjaw huye para volver sin importar el resultado de su tirada de moral.

Longjaw Pete (pirata): Humano varón; edad, 30; AL N; CA 7 (10); Mov 12; G7; pv 55; GACO 14; # AT 2 o 3/2; daño 1d8+9 (sable especializado) o 1d4+7 (daga) o 1d4 (ballesta ligera); AS temporalmente tiene fuerza 19, además del +1/+2 con el sable; DE sólo resulta dañado por armas mágicas o de plata; F 14 (19); D 17; C 13; I 10; S 9; Car 17; MOR 14; PE 1.400. Pericias: nadar, marinería, funambulismo, saltar. Longjaw Pete es un pirata bastante apuesto, aunque tiene una mandíbula bastante alargada y una larga cicatriz que la recorre. Lleva el pelo recogido en una cola de caballo y lleva un pendiente de oro en su oreja izquierda. Sus ojos son azules y es bastante divertido como amigo, bastante agradable si uno olvida que se trata de un pirata.

Longjaw Pete (lobo marino mayor): AL CM; CA 5; Mov 9, nadando 27; DG 9+2; pv 56; GACO 11; # AT 1 o 2; daño 3d4 o 1-2 y arma; DE sólo resulta dañado por armas mágicas +1 (mínimo), metal frío o de plata; Tam G (3,60 metros de largo); MOR 14; PE 2.000.

3C. Muelle. El barco de Longjaw, *La Luna entre las Nubes*, está amarrado en este muelle. El barco zarpará la primera noche y lo hará haya llegado Longjaw o no lo haya hecho. Si los PJs interrogan a los colegas de Longjaw descubrirán que hacía meses que Longjaw se quejaba de dolor

de muelas. *La Luna entre las Nubes* no tiene mucho que ver en la aventura. La tripulación está compuesta por unas setenta y cinco personas.

4. El Templo de las Velas. El Templo de las Velas es el principal lugar de culto de Rocky Harbor, y está dedicado al dios del mar. El templo tiene también pequeños santuarios dedicados a otras deidades relacionadas con el mar. Todos los marinos se detienen en el templo a rendir homenaje al dios del mar antes de partir de viaje, con la esperanza de que el dios velará por ellos. Los propietarios de barcos, los capitanes, y los carpinteros de ribera también suelen acudir a los oficios. El Templo de las Velas se encuentra justo al lado de los muelles, cerca de sus parroquianos. Es un edificio bastante importante, cualquier forastero repara en él enseguida. Es un lugar espacioso y fresco cuya arquitectura recuerda la ligereza de las velas desplegadas al viento en un mar bañado por el sol. Los sacerdotes también regentan un faro cercano y producen una excelente cerveza color ámbar.

El Templo de las Velas es un lugar ideal donde llevar a las desafortunadas víctimas de la licantrópia. Si los PJs preguntan a cualquier PNJ acerca de un templo, éstos siempre responden haciendo referencia al Templo de las Velas.

El sumo sacerdote del Templo de las Velas es Daymon C'Mahgen, conocido en determinados ambientes como el «Azote del Sur» por su fiero odio hacia los piratas. Si los PJs le detallan la actual situación y le presentan algún tipo de prueba (el libro de notas de Ann iría muy bien), Daymon se prestará voluntariamente a organizar el templo como base para la curación de los afectados. Después de todo, esa pobre gente no estaba metiendo sus narices en lo ajeno ni causando problemas como hacen los vulgares aventureros, ¿no? El DM puede pasar un rato tirando dados o bien asumir que los sacerdotes acaban por curar a todos los afectados por la licantrópia que sean llevados a su presencia.

Si los PJs no disponen de autoridad, Daymon les hace entrega de un escrito de la Iglesia que les permite, temporalmente, actuar en nombre del Templo de las Velas. El escrito es muy limitado y permite a los PJs hacer sólo lo que resulta estrictamente necesario para detener a los afectados.

Los sacerdotes del templo ayudan a realizar la redada, pero dejan que sean los PJs quienes vayan en busca de Nai, Psavis Goodhand y Etienne. Además, si los PJs requieren ser curados, cada día hay suficientes sacerdotes presentes como para lanzar cuatro curar heridas ligeras y dos curar heridas serias.

Daymon C'Mahgen: AL NB; CA 7; Mov 21; Sa 8; pv 50; GACO 16; # AT 1; daño según arma; F 14; D 17; C 11; I 12; S 17; Car 14. Pericias: entrenar animales, mareaje, nadar, navegación, curación, lenguajes —élfico y delfín—, leer escribir común, sentido del clima, cabalgar —delfín—. Conjuros (5/5/4/2): curar heridas ligeras (x2), detectar el mal, piedra mágica, protección contra el mal; ayuda, canto, remolino de agua (demonio del polvo con agua), retener persona, hoja de viento (como hoja de fuego pero el filo es de aire); llamar rayos, extirpar maldición; respirar agua, caminar sobre el agua; llamar animales (sólo acuáticos), controlar la temperatura radio tres metros. Daymon es un semielfo de unos ochenta años de edad, por lo que sigue pareciendo bastante joven a ojos humanos. Era un bebé cuando mataron al «Lobo del Mar» (consulta el área 12 para obtener una versión completa de lo que aconteció), pero recuerda vagamente lo que sucedió y que hubo mucha excitación. Si Daymon ve el collar de dientes (del laboratorio de Ann), sugiere al grupo que pregunte al capitán Rae.

5. Oficina del alguacil. Si los PJs no van a buscar ayuda al Templo de las Velas para hacer la redada, es posible que se dirijan al alguacil o a la milicia. En cualquier caso, son enviados a la presencia del alguacil Luap, que estará encantado de ayudar al grupo, una vez que los personajes le hayan puesto al corriente y de que le hayan presentado una prueba (como la libreta). El alguacil y sus ayudantes irán en busca de algunos de los afectados, pero el grupo irá en busca de Nai, Psavis Goodhand y Etienne.

Alguacil Luap: AL NB; CA 5; Mov 12; G5; pv 34; GACO 16; # AT 1; daño 1d8+1 (espada) 1d6+1 (garrote) 1d4 (ballesta ligera) 1d4+1 daga. Luap es un hombre brusco de 38 años de actitud despreocupada. Es el tipo de tío que hace lo que tiene que hacer.

6. La morada de Nai. El primer cliente de la lista de Ann. Nai es una chica joven que trabaja de modista. Sus precios son negociables. Tiene un apartamento en un suburbio de la ciudad.

Al acercaros al apartamento oís el ruido de cacharros al romperse y un grito de mujer que dice: «¡Gusano asqueroso!»... Momentos después veis un hombre sin zapatos ni camisa huyendo hacia las calles del otro lado de la plaza, intentando ponerse los pantalones. De una ventana sale despedido un gran orinal que impacta en la cabeza del tipo haciendo un ruido impresionante.

La pobre víctima de Nai se llama Coriac (veintitrés años, humano de nivel 0), lentamente parece levantarse del ataque de Nai al cabo de un round. No sabe qué es lo que le pasa; simplemente pensó que mejor sería salir por piernas. Nai estaba cosíéndole los pantalones cuando entró en erupción.

Nai (modista): AL N; CA 10; Mov 12; G1; pv 7; GACO 20; # AT 1; daño 1d4+7 (daga); AE temporalmente tiene fuerza 19; F 19; D 15; C 14; I 11; S 10; Car 12; PE 65. El estrés del combate hacen que Nai tenga un 20 % de probabilidades por round de convertirse en un lobo marino menor.

Nai es una chica de dieciocho años muy temperamental, y la maldición no ha endulzado su carácter precisamente. Los PJs no podrán razonar con ella, por lo que tendrán que dominarla. Si escapa, se convertirá en un lobo marino menor con el plenilunio.

Nai (lobo marino menor): AL NM; CA 6 (7); Mov 30, nadando 12; DG 2+2; pv 12; GACO 19; # AT 1 (3); daño 2d4 (1d2/1d2/1d4); Tam M (1 metro 80 centímetros); MOR 12; PE 175.

7. Maestro tallista Goodhand. El maestro tallista Psavis está sintiendo los efectos de la maldición muy pronto. Esa misma tarde, Psavis fue a las tabernas de los muelles y se dedicó a empinar un poco el codo. En este momento está en su tienda de tallas (detrás de su casa) gritando a uno de sus aprendices. Incluso desde la calle, los PJs pueden oír los gritos y el ruido de los instrumentos y la madera al chocar con el suelo.

INFORMACIÓN PARA LOS JUGADORES NÚMERO 1

Buen test. 7/21, año 23 del reinado de nuestra buena reina Sara de Aquilus, cinco y media de esta maravillosa tarde.

Empieza el examen del paciente, se queja de dolor en el incisivo frontal y varios molares de la mandíbula inferior, lado derecho. Paciente tratado la semana pasada para un tratamiento en el diente mencionado. El paciente no quiere que su nombre quede en el registro, pero permite tomar sus datos físicos para el expediente. El sujeto tiene unos treinta años, unos dos metros de altura, pesa unas catorce piedras y tiene un aspecto físico excelente.

«Por favor, abra la boca. Un poco más. Tengo que introducir este instrumento. [Ruido.] Venga, era broma. Todo el mundo abre los ojos al ver estas pinzas. Tengo que introducir éstas más pequeñas.»

«Hmm. Interesante. Parece que hay una inflamación en la encía. Permitame ponerme las gafas. Mantenga la boca abierta.»

«Sí. Hay una pequeña deformación y el diente reparado la semana pasada está amarillento. No debería ser así. ¿Puede abrir algo más la boca, por favor?»

«Muy bien. ¿Un poco más?»

«Amarillea. ¿Qué es eso? Sí. Ya sé que hace daño. Vamos, va a desencajarse la mandíbula si la abre tanto.»

«Debería venir más a menudo, ¿sabe? Son los únicos dientes que tendrá en la vida. Debería cuidárselos más.»

«Hmm. Parece que aguantará. A pesar de la decoloración. Me gustaría saber la causa de la deformación. ¿Qué piensa de las dentaduras postizas? ¡Hey! ¡Esas manos! Sólo bromeaba. Volveré a lanzar el conjuro. Con eso bastará.»

«Abra la boca.»

«Más.»

«Más, por favor. Dios... ¡qué mandíbula más larga que tiene!»

«Sí. Estoy limando el diente, tengo que pulir el esmalte un poco. Tome un poco de whisky. Amortiguará la sensación.»

«¡Hey! ¡Contrólese! ¡No era necesario morderme el dedo! ¡Hey! ¡Abra la boca!»

«¡Arg! ¡Mi dedo! ¡Mi dedo!»

[Fin del dictado.]

¡Especie de patán gandul! ¡Te voy a levantar la piel a tiras! ¡Maldecirás el día en que se conocieron tus padres!

Si los PJs se detienen, antes de entrar en el taller, a hablar con la señora Goodhand (la esposa de Psavis) la encontrarán

llorando recogiendo unos trozos de porcelana del suelo que hasta que volvió su marido habían sido una tetera que había pertenecido a su abuela. Psavis la rompió en un ataque de ira. Si un PJ utiliza un conjuro de reparar o de renovación para devolverla a su estado anterior, recompénsale con 100 PE. La señora Goodhand asegura que su marido normalmente es bondadoso y tranquilo; es propietario de un negocio limpio y respetable, y es miembro del consejo de mercaderes; es un hombre respetado en la comunidad. La señora Goodhand está muy preocupada por el comportamiento de su marido, y también por su propia seguridad. Si los PJs entran en el taller y se enfrentan con Psavis, el tallista les grita que no le pasa nada.

«¡Soy una persona importante en esta comunidad, y lo único que pasa es que he tomado un par de copas, y estaría mucho más tranquilo si mi maldita mujer tuviera su maldita boca cerrada! ¿Acaso no puede divertirse la gente honrada sin que venga gente a su casa amenazándole con un arresto? ¡Venga! ¡Largo de aquí si no queréis que haga que os echen de la ciudad!

Si surge una confrontación violenta el estrés provoca que Psavis tenga temporalmente fuerza 19. Sin embargo, Psavis no se transformará en lobo marino hasta la noche de plenilunio. Si los PJs le hablan suavemente y le hacen un poco la pelota quizá puedan convencerle de que les acompañe al Templo de las Velas, «para un chequeo». El DM puede decidir sobre la marcha si Psavis les acompaña voluntariamente, dependiendo de la actuación de los personajes, o bien puede realizar una tirada de reacción modificada por el Carisma de los personajes. Si la tirada tiene éxito, Psavis irá tranquilamente con los personajes, si no se supera, se inicia un combate.

Maestro tallista Psavis Goodhand: AL N; CA 10; Mov 12; G2; pv 13; GAC0 19; # AT 1; daño 1d6+7 (garrote) o 1d4+7 (daga); AE temporalmente tiene fuerza 19; F 12 (19); D 16; C 11; I 12; S 10; Car 11; PE 175. Pericias: habilidad artística, tallista, carpintería.

Psavis (lobo marino menor): AL NM; CA 6

(7); Mov 30, nadando 12; DG 2+2; pv 13; GAC0 19; # AT 1 (3); daño 2d4 (1d2/1d2/1d4); Tam M (2,10 metros); MOR 11; PE 175.

8. La sopa boba de Etienne. Cualquier PNJ explicará a los PJs dónde pueden encontrar a Etienne. Regenta una casa para pobres cerca del puerto. Si preguntan por ella en el local, saldrá una chica de aspecto curtido con cara de bulldog que se identificará como Etienne. Es la propietaria de la casa para pobres. Etienne es una paladina; aunque no es inmune a los efectos de la licantrópía, es mucho más resistente que las personas normales. Si los PJs conversan con Etienne les comentará que sus dientes (especialmente aquellos que fueron reparados por Ann) le están haciendo mucho daño últimamente. Pero no muestra otros síntomas de que el proceso esté en marcha. Etienne acompaña a los PJs al Templo de las Velas si le explican la situación y muestran algo que les identifique. De otro modo puede ser bastante arisca y brusca. Los PJs deberán esperar unos diez minutos a que Etienne encuentre alguien que se ocupe de sus niños durante su ausencia. Si los PJs intentan coger a Etienne y llevarla por la fuerza, sin más explicación, tendrán serias dificultades para hacerlo. La gente está muy agradecida a la paladina por todo lo que ha hecho en las zonas más deprimidas de la ciudad, y crearán que es el momento oportuno de ofrecerle su ayuda a cambio. Un tropel de veinte pescadores se interpone frente a quien ose tocar a Etienne.

Etienne: AL LB; CA 10; Mov 12; Paladín 2; pv 16; GAC0 19; # AT 1; daño 1d6 (garfio), 1d6 (arpón de pesca), 1d4 (daga); F 13; D 14; C 14; I 10; S 13; Car 17; AE *detectar el mal*, imponer manos, *curar enfermedad*; DE inmune a la enfermedad, +2 a las tiradas de salvación, aura de *protección contra el mal*. Pericias: pescar, mareaje, luchar a ciegas, historia local, cocinar. Equipo especial: red.

Etienne no es el típico paladín enfundado en armadura y armado con una espada. Es una paladina de la calle, con las cicatrices, el idioma, y la fuerza de sus veintiún años para demostrarlo. A pesar de su dureza, tiene un corazón de oro y siempre ha defendido a los pobres y a los más desfavorecidos.

Tropel de pescadores (20): AL cualquiera N o B; CA 10; Mov 12; G1; pv 7 cada uno; GAC0 20; # AT 1; daño 1d6 (espada corta o garrote); PE ninguno (los PJs no deben ganar PE por pegarse con los ciudadanos). El DM debería releer las reglas para los combates a empujones y los intentos de agarrar si los personajes acostumbran a tomar el camino de la violencia en sus aventuras.

9. Taberna de las Veintinueve

Campanas. La Taberna de las Veintinueve Campanas es un centro de reunión para los marineros; nadie que haya estado en el local podía haber pensado que una taberna pudiera caer tan bajo. Es en este lugar donde los PJs pueden tener que enfrentarse a Longjaw Pete, si no consiguen detenerle en el embarcadero. Al tercer día de saltar al mar, Longjaw vuelve a esta taberna, mostrando algo de oro y plata que ha recogido de un barco hundido cuando estaba en forma de lobo marino. Los PJs deben hacer una tirada de historia local diaria para hasta saber que Longjaw ha vuelto. Si la superan, los PJs se enterarán de que alguien que dice ser Longjaw Pete está causando problemas en la Taberna de las Veintinueve Campanas. Recomendamos fuertemente que el DM mantenga el período de tres días entre la huida de Longjaw y su vuelta.

Seguramente los PJs habrán resultado heridos el primer día. Los tres días de descanso les da tiempo para descansar, curarse y estudiar los conjuros necesarios para enfrentarse a Longjaw Pete. Los sacerdotes del Templo de las Velas también necesitan tiempo para recuperar sus conjuros. Si los jugadores son listos deducirán que Longjaw volverá a sus lugares favoritos, en cuyo caso tienen tres días para prepararle una emboscada. El propietario de la Taberna de las Veintinueve Campanas es un desarrapado que responde al nombre de Edmund. Éste puede confirmar la información de Cabar conforme Longjaw frecuentaba su local. Edmund también conocía a Ann, porque solía venir a la taberna a comprar dientes. Normalmente, los parroquianos de la taberna son amigos de Longjaw, porque es un tipo bastante benevolente y generoso cuando no hace de pirata. Si asumimos que los PJs no están esperando la llegada de Longjaw en la taberna cuando llega, en el momento en el que

llegan los PJs Longjaw ha acorralado a los parroquianos en un rincón, se muestra agresivo y violento, describiendo a grandes voces el asesinato de Ann para ilustrar lo que les ocurre a los que intentan detenerle en su camino. Longjaw lleva varias copas de más, aunque la bebida parece no afectarle. Mientras insulta y grita, Longjaw está sentado con una chica en sus rodillas de dudoso pasado y con cara de estar pasándolo terriblemente mal. Si los PJs luchan con Longjaw en la taberna utilizará a la chica, para protegerse, de escudo humano. Tiene tanta fuerza que puede moverla arriba y abajo sin esfuerzo. La chica (Elsie, humana de nivel 0, pv 3) está absolutamente paralizada por el miedo. Longjaw grita a los parroquianos para que le ayuden a acabar con los PJs, pero no intervienen en la lucha. Los clientes se esconderán debajo de las mesas y sillas. Si Longjaw sufre más de 40 pv, de nuevo intentará dar un brinco y escapar hacia el mar. Los PJs pueden intentar usar un conjuro para detener a Longjaw, en cuyo caso podría ser curado de la maldición.

Si los PJs no consiguen detener a los infectados por la maldición antes de la noche de plenilunio, la mayoría de afectados mata a alguien querido, un amigo o un pariente. Su afán por volver al mar es tan grande que corren hacia el puerto y se lanzan a las aguas. Los nuevos licántropos pasan el día cantando y bebiendo en tabernas del puerto similares a la de las Veintinueve Campanas y la noche nadando en el puerto. Longjaw Pete se convierte en el líder natural de la banda de lobos marinos.

10. Curiosidades de Cabar. La tienda es pequeña y a menudo está llena. A su alrededor hay los establecimientos propios de un puerto y algunas tabernas. La tienda está especializada en la venta de objetos extraños como dientes de tiburón, cosas raras de islas lejanas, boyas de corcho para pescar, cornamentas de ciervo, camas, incienso, instrumentos de segunda mano, gemas semipreciosas, conchas de mar y mil objetos más. La tienda acostumbra a ser frecuentada por magos que buscan componentes para sus conjuros. Cabar y su mujer, Feidh, tienen una buena reputación entre el pequeño círculo de magos de Rocky Harbor, que consideran que son unos buenos



«conseguidores» de cosas. La tienda también es visitada por marineros cortos de dinero que tienen «un objeto muy interesante [sin preguntas, por favor]». A veces, Cabar vende cosas de dudosa legalidad a sus mejores clientes, aunque la mayoría de los objetos son perfectamente lícitos. Cabar tiene un acuerdo con el barón William, por el cual avisará a las autoridades si aparece algún objeto verdaderamente peligroso (como un símbolo de una religión maligna, por ejemplo).

Cabar: AL N; CA 10; Mov 12; La 5; pv 19; GACO 18; # AT 1; daño 1d6 (espada corta), 1d4 (daga de plata); F 10; D 14; C 9; I 14; S 14; Car 11; AE apuñalar por la espalda x3; habilidades de ladrón: VB 30 %; AC 62 %; HRT 30 %; MS 30 %; EES 21 %; DR 40 %; EP 85 %; LL 40 %. Pericias: leer/escribir, tasación, falsificación. Cabar es un hombre honesto. Se trata de un hombre de cuarenta y siete años que utiliza sus habilidades de ladrón en pos del bien. Las autoridades le consultan habitualmente para que tase algunos objetos robados, así como en la identificación de objetos falsificados, por lo que es posible que algún PJ le conozca previamente.

Si los personajes se identifican como la autoridad, o bien que actúan en nombre de ella mediante alguna prueba, Cabar les confirmará la venta del collar de dientes realizada a Ann. Cabar dice a los PJs que

compró los dientes a un matón del puerto llamado Teon, el cual le vende cosas de vez en cuando. Cabar sabe dónde vive Teon y les dará las indicaciones pertinentes. El comerciante admitirá cándidamente que si hubiera sabido que los enormes dientes eran de licántropo habría cobrado mucho más por ellos.

Feidh: AL NB; CA 8; Mov 12; M3; pv 7; GACO 20; # AT 1; daño según arma o conjuro; F 7; D 16; C 12; I 14; S 10; Car 13; Pericias: tallar gemas, leer/escribir, instrumento musical –cítara–, cantar. Conjuros (2/1): Aura mágica de Nystul, sirviente invisible; esquema hipnótico. Feidh es una mujer de treinta y siete años que tiene un fuerte interés en la ecología y la naturaleza. A menudo pasa el tiempo visitando druidas de las cercanías en el campo. Feidh tiene un gran búho de nombre *Spot*, es su familiar. Feidh es la esposa de Cabar y era amiga de Ann. Sabía que Ann estaba «realizando experimentos con esos nuevos dientes» y que «éstos parece que tenían ciertas propiedades peculiares».

El DM puede utilizar a Cabar y a Feidh para que hablen por él, si es necesario, y así ayudar a los jugadores si se quedan estancados durante el proceso de investigación, o son algo inexpertos. Por ejemplo, si los PJs encuentran a Cabar y a Feidh y les explican lo sucedido, la mujer les informará que Ann tenía la costumbre de registrar a sus clientes con nombres

Nuevos conjuros de segundo nivel de mago

Renovación

Alcance: Contacto

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 turno

Duración: Permanente

Area de efecto: Medio metro cúbico por nivel

(al mayor) o 5 centímetros cúbicos (detalle)

Tirada de salvación: No

El conjuro de renovación es una versión incrementada del de reparar. Al contrario que éste, arregla un objeto dañado y lo devuelve a su condición «original». Una cota de malla oxidada y retorcida, a la que le falten piezas puede quedar «nueva» (no «como nueva») en lugar de tener que venderla barata.

Existen ciertas limitaciones especiales en el uso del conjuro. De entrada, el mago debe tener una idea clara (no exacta) de cómo debe quedar el objeto una vez renovado. Antes de lanzar el conjuro debe lanzar uno de reparar. Si no se cumple esta secuencia, el conjuro de renovación no surte efecto. El conjuro sólo afecta materia inerte, y si el material no es suficiente debe encontrarse materia prima para utilizarla en el conjuro. Por ejemplo, para reparar una cota de mallas a la que le faltan anillas el mago necesitará tener alambre y acero. El conjuro no crea nada nuevo; simplemente altera las cosas que ya existen. El conjuro puede reemplazar hasta el 5 % por nivel del mago del volumen original de un objeto, hasta el 50 %. Finalmente, al igual que ocurre con el conjuro de reparar, el «aura mágica» de

la renovación se desvanece al cabo de un turno; a continuación, las reparaciones no pueden ser canceladas.

Si el mago está haciendo reparaciones de calidad (joyas, dientes, relojes, etcétera) el conjuro sólo afecta 5 centímetros cúbicos de material por nivel del mago. Para reparaciones al mayor, como un remo de madera o un trozo de vela de barco, el conjuro afecta medio metro cúbico de material por nivel.

Escriba

Alcance: 6 m

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 2

Duración: 5 rounds/nivel

Area de efecto: Ver abajo

Tirada de salvación: No

El conjuro de escriba está relacionado con el de sirviente invisible. El escriba llama una fuerza incorpórea que transcribe un discurso literalmente durante la duración del conjuro. Las palabras quedan escritas en letra legible y de características similares a las del que dicta el texto. El escriba no puede transcribir palabras mágicas. Normalmente, transcribe las palabras del mago, pero si se le indica puede transcribir las palabras de otros. El mago debe proporcionarle papel y lápiz (por lo menos 10 mo). El escriba puede escribir una página (unas 300 palabras, o aproximadamente 5 minutos de discurso) por nivel del mago. Es posible hacerle dibujar mapas, pero pueden equivocarse según la descripción verbal.

El conjuro es muy valioso cuando el mago debe tomar notas mientras tiene las manos ocupadas, o cuando no quiere detener el proceso de razonamiento para hacerlo.

exacto. Teon acostumbra a estar fuera de casa por las noches, vuelve por la mañana para dormir durante el día. Teon siempre se mueve acompañado de sus colegas (ver abajo). El DM tiene la opción de hacer que resulte difícil encontrar y acorralar a este personaje. Por ejemplo, Teon puede huir por los tejados, guiando a los PJs en un peligroso juego de «seguir al rey», o bien, puede estar también infectado por la licantrópia.

Teon: AL CN; CA 7 (cuero tachonado); Mov 12; La 3; pv 13; GACO 18; # AT 1; daño, 1d4 (daga); F 9; D 13; C 10; I 10; S 6; Car 14; AE apuñalar por la espalda —2, habilidades de ladrón VB 40 %; AC 22 %; HRT 30 %; MS 40 %; EES 31 %; DR 20 %; EP 85 %; LL 0 %. MOR 10; PE 120; Pericias: tasación, saltar.

Teon se distingue por su pereza. Este

joven haragán no ha trabajado en su vida e incluso es demasiado perezoso para aprender habilidades de provecho. Incluso habla perezosamente.

Teon se dedica al hurto y a cortar bolsas. Acumula ya tres órdenes de detención, aunque no dan recompensa por él —es un pez demasiado pequeño—. Teon no vendió todos los dientes. Se guardó los más retorcidos y los engarzó en un collar para aumentar su apariencia de «tío duro».

Hamee y Heral (colegas de Teon): AL N; CA 7 (cuero tachonado); Mov 12; La 2; pv 9 cada uno; GACO 20; # AT 1; daño, 1d4 (daga) o 1d6 (garrote); AE apuñalar por la espalda —2, habilidades de ladrón VB 30 %; AC 25 %; HRT 20 %; MS 15 %; EES 10 %; DR 10 %; EP 85 %; LL 0 %. MOR 10; PE 65 cada uno.

Dylan y Valo (colegas de Teon): AL N; CA 7 (cuero tachonado); Mov 12; G2 G3; pv 12, 16; GACO 19, 18; # AT 1; daño, 1d4 (daga) o 1d6 (garrote); PE 65, 120.

Dylan es el líder de la banda, aunque a Teon a veces le entran delirios de grandeza y se piensa que está al mando. Dylan sólo acepta la presencia de Teon porque le sirve de pantalla. El líder del grupo defenderá al ladrón si los personajes son 5 o menos. De otra forma, Dylan no protegerá a Teon y dejará que se enfrente sólo a los personajes.

Después de encontrar al bribón, los PJs deberán interrogarle para saber de dónde obtuvo el collar. Si no intimidan a Teon, el ladrón les soltará: «Déjame en paz, Caradecartón», o alguna lindeza similar. Si los PJs le muestran su identificación Teon huye. Si los PJs tratan de intimidar a Teon, lanza una tirada de moral, ajustada por el carisma del personaje que le está amenazando. Si el ladrón falla el chequeo, Teon se derrumba y revela que robó el collar a su tía Rae. De cualquier otro modo, sigue mirándoles amenazantemente. Otorga el doble de PE por capturar y arrestar a Teon (es culpable de robo).

Si Teon suelta la historia, lee o explica el texto del siguiente recuadro:

«Sí, fui a casa de la vieja vaca a pedirle dinero. Todo el mundo sabe que la muy bicha está forrada. No me dio ni un triste cobre. Dijo que lo malgastaría. »La vieja vaca me odia, sólo porque no le hago la pelota como todo el mundo. Por eso, decidí darle una lección, por lo

falsos en su libreta. Esta pista puede hacer que los jugadores vayan en busca de la libreta si aún no lo habían hecho. Feidh sabe que «Le Homme» es en realidad el pirata Longjaw Pete, porque Ann le había explicado que lo tenía entre sus pacientes. Cabar sabe que Longjaw acostumbra a dejarse ver por la Taberna de las Veintinueve Campanas (área 9) cuando está en el puerto, como también lo hacen otros marineros de dudosas actividades.

11. La capucha. Teon vive en el distrito de las luces rojas de Rocky Harbor, encima de un establecimiento que a buen seguro ofrece pocos beneficios a la comunidad. El apartamento apestoso y desordenado del ladrón no está demasiado lejos del de Nai, por lo que los PJs reconocerán la barriada. Si los PJs siguen las instrucciones de Cabar (área 10), encontrarán fácilmente el lugar

que esperé hasta que se fue a pescar. Es mejor no enfrentarse a la vieja morsa. Se podía poner a graznar y me hubiesen pillado. Me llevé un par de cosas del ático, incluyendo los dientes. No ha vuelto por ahí. Nunca me dio nada y siempre está regalando cosas a los otros parientes. Busqué dinero... pero la muy foca seguro que lo ha escondido bien.

»Son guapos los dientes, ¿eh?...

Siempre estaba hablando de ellos cuando se tomaba un par de copas, pero nunca presté atención a sus historietas. Seguro que exageraba... la muy pesada.»

12. Casa de la capitana Rae. La capitana Rae vive en una casa de ladrillos, pequeña y bien cuidada, con un jardincito lleno de flores, justo en el límite del barrio de los pescadores donde nació y se crió. Rae tiene bastantes malas pulgas hasta que se le muestra la identificación del grupo.

Capitana Rae: AL N; CA 10; Mov 6; G 8; pv 20; GACO 15; # AT 3/2; daño, según arma; F 8, D 8, C 9, I 12, S 15, Car 16. Armas: arco largo, sable (especializada), espada corta, arpón, red, bastón-espada. Pericias: historia antigua –cuentos de marinos–, resistencia, leer/escribir, navegación, nadar, pescar (red), pescar (caña), mareaje, sentido del clima. Rae lleva quevedos (300 mo) y utiliza un bastón-espada para apoyarse al andar. Tiene noventa y tres años, es vieja, jorobada y tozuda, pero aún es vital y energética. Desde que se retiró se ha dedicado a recoger las leyendas e historias de los marinos del puerto.

La capitana Rae admite ser la tía abuela de Teon y que el muy truhán vino a pedirle dinero hace poco. Se negó en redondo, desde luego, iba a malgastarlo. Rae desprecia la pereza de su sobrino.

La capitana fue una vigorosa joven que ayudó a matar el «Gran Lobo del Mar». Recuerda el evento bastante bien.

Naturalmente, fue este suceso el que hizo que progresara en la vida. La capitana Rae sirvió en la marina aquileana y llegó al rango de capitana al mando de un buque llamado *El Ojo de la Tormenta*, antes de retirarse. Rae es una mujer alegre y entretenida, siempre y cuando los personajes se dirijan a ella usando su título de capitana. No le gustan los tipos de apariencia poco formal o militar... con largas greñas, y tampoco le gusta la violencia (se considera demasiado

vieja para algo tan gratuito). Pero la fría mirada de sus ojos azules es capaz aún de helarle la sangre al más pintado.

Si los PJs son lo suficientemente bien educados y respetuosos y están dispuestos a escuchar la historia del lobo del mar, la capitana les ofrecerá un té y unas pastas y les explicará la historia (ver abajo). Recuerda que la historia será una conversación entre la anciana y los personajes.

«El horror se desencadenó hace setenta y cinco años, es posible que sea poco tiempo para un elfo, pero es mucho tiempo para alguien como yo. Habíamos oído historias acerca de unos terribles asesinatos en el puerto, cerca de los muelles. Los pocos que habían sido testigos de los ataques y que vivían para contarlos hablaban de una horrible criatura marina con apariencia de lobo.

»Con el tiempo, todos los pescadores se reunieron y pusieron precio a la cabeza del monstruo. Josef, Kuret y yo cogimos una barca de pescar para ir en busca de la criatura. No era por la recompensa. El monstruo había matado amigos nuestros y queríamos acabar con él.

»Como cebo utilizamos cordero crudo. Nos disponíamos a pescar al monstruo. Vino en nuestra busca, desde luego. Golpeó nuestra pequeña embarcación, casi la volcó. Al cabo de unos momentos estábamos en el agua... y aún no habíamos visto a lo que nos enfrentábamos.

»Entonces, ¡el monstruo surgió de las profundidades y se desplomó sobre nosotros! Era enorme, con músculos poderosos parecidos a los humanos bajo su piel viscosa. Tenía la cabeza y las fauces de un lobo y sus garras eran como cuchillos acabados de afilar.

»Nos dimos cuenta de que estábamos en serias dificultades y luchamos por nuestras vidas. Llevaba el arpón de mi bisabuelo, que había sido bendecido por el gran patriarca del Templo de las Velas. Recé al dios del mar y lancé el arpón con todas mis fuerzas. Quizá mi plegaria fue escuchada, porque el arpón se hundió con fuerza en el pecho de la bestia, derrumbándola a un lado del bote. Josef, el más fuerte de nosotros, se puso en primera línea, mientras Kuret y yo manejábamos la embarcación. El monstruo luchó durante horas, pero le llevábamos ventaja, y por fin murió.

INFORMACIÓN PARA LOS JUGADORES NÚMERO 2

(Esta información está repartida entre las páginas de la libreta de Ann.)

7/1. Nai, reparar caries. Caridad. Autorización en botiquín. Sin problemas en la revisión el 7/3.

7/2. Thiek, muchas caries afectadas. Caridad. Autorización en botiquín. El paciente comentó que era la primera vez que tomaba carne en tres años en su revisión 7/6.

7/4. Manchas, caries, enfundar un diente. Caridad. Autorización en botiquín. Chequeo el 7/7 reparaciones aguantan.

7/7. Tenía mis dudas acerca de la utilización de esos extraños dientes, pero las pruebas en pacientes de caridad demuestran que es un buen material. Algunos de los voluntarios dicen que ahora mastican mejor. Empiezo a utilizar el material en clientes de pago.

7/8. Lady Jeude, dos caries. Chequeo 7/11 parece normal.

7/9. Tacova, una carie. Caridad. Chequeo 7/10, parece todo bien. Facturar su oficina.

7/10. Marie, una carie. Chequeo 7/12 todo bien.

7/13. Couteau, una cavidad. Chequeo 7/15 todo bien.

7/14. Ylger, una cavidad. Chequeo 7/15 todo bien.

7/15. Psavis Goodhand, dos caries. Todo bien en el chequeo 7/17.

7/18. «Le Homme», varias caries y una funda. El paciente rehusó un chequeo programado.

7/19. Etienne, reparar diente roto. Me gustaría que dejara de meterse en peleas. Chequeo para el 7/20. Paciente se quejó de que «no está bien» la reparación, justo después de acabarla. Chequeo 7/20 paciente vuelve a quejarse. No encuentro la razón, le he dicho que espere una semana a ver si mejora.

7/21. Chequeo de «Le Homme». Insistió. Sin cargo, gastos de laboratorio.

»Lo remolcamos hasta el puerto, lo cual nos costó muchos esfuerzos dado el estado del bote. Nos dieron una bienvenida digna de héroes y los barones nos hicieron entrega de una medalla. Colocaron el cuerpo de la bestia sobre el muelle principal de Rocky Harbor para que todo el mundo pudiera contemplarlo. »Las celebraciones duraron días, y Josef se emborrachó como un loco. Después de

Lobos marinos

Para una información más detallada consulta el Compendio de Monstruos.

Lobo marino, menor: INT media; AL NM; CA 6 (7); Mov 30, nadando 12; DG 2+2; GACO 19; #AT 1 (3); daño 2d4 (1-2/1-2/1-4); tamaño M (1,80 metros-2 metros); moral 11-12; PE 175

Lobo marino, mayor: INT baja-alta; AL CM; CA 5; Mov 9, nadando 27; DG 9+2; GACO 11; #AT 1 o 2; daño 3d4 o 1-2 y por arma; DE dañado sólo por armas mágicas, de plata o de metal frío; tamaño G (3,60 metros-4,5 metros); moral 13-14; PE 2.000

Los lobos marinos parecen una mezcla de lobo y foca. El lobo marino menor tiene una forma híbrida de hombre-lobo, cuyas estadísticas se muestran en paréntesis. El lobo marino respira aire, y puede mantenerse sumergido un período de 1d8+16 minutos. Después sufre 1d6 pg de daño por round que permanezca bajo el agua. Los lobos marinos vuelven a forma humana una vez muertos, a menos de que se trate de un licántropo verdadero en cuyo caso permanecen en forma de lobo marino cuando mueren.

Durante la «transformación», el período en que la persona empieza a resultar afectada por la maldición, los lobos marinos ganan temporalmente los beneficios de tener fuerza 19. Dada su fuerza, ningún licántropo en «proceso de transformación» puede ser retenido por una telaraña; simplemente rompen los débiles hilos. Cuando un licántropo pasa a su forma humana, al final de la noche, cura entre el 10 % y el 60 % del daño recibido en forma de monstruo. Los licántropos cambian (sin

opción) en las noches de Luna llena así como la anterior y la posterior.

La gente infectada por esta licantropía se vuelven personas malvadas, un reflejo de sus anteriores vicios. La personalidad sigue siendo más o menos la misma, pero sus debilidades quedan incrementadas. Por ejemplo, si la persona tenía algo de mal carácter se convierte en un asesino compulsivo a la mañana siguiente.

Para curar la licantropía se requiere el lanzamiento de un conjuro de extirpar maldición sobre el licántropo, en terreno sagrado, en la noche de transformación. La víctima debe superar una tirada de salvación contra polimorfización. Si supera la tirada, está curada.

La aventura utiliza algunas modificaciones en lo que hace referencia a las reglas de licantropía. Los cambios no son importantes si los jugadores son inexpertos, pero puede haber preguntas acerca del tema por parte de jugadores experimentados. Los cambios son los siguientes:

*Un licántropo verdadero (que no se convirtió a causa de una infección) permanece en forma de monstruo cuando muere.

*Una persona afectada por la maldición no se transforma al cabo de 1d4+1 días, sino que cambia con el siguiente plenilunio.

*Cualquiera que incorpore materia procedente de un licántropo (sangre, dientes, etcétera) debe superar una tirada de salvación contra conjuros o se verá afectado por la maldición. Además del 1 % de probabilidades de ser infectado por pg de daño recibido.

*Durante los días de Luna llena, la transformación es muy rápida (minutos u horas)

explicar la historia unas cuantas veces fue hasta el cadáver del monstruo y le arrancó los dientes, como recuerdo del combate. Josef murió hace unos sesenta años, y su familia me entregó los dientes. Los llevé un tiempo, pero siempre me hacían recordar a Josef y la joven que murió, ¡qué tristeza! Con el tiempo, los guardé en un baúl, bajo llave, donde quedaron olvidados hasta hoy.»

El arpón del que habla Rae era un arpón +1, aunque ella no lo sabía cuando el combate. Más tarde, cuando aumentó su experiencia y su comprensión del mundo empezó a sospechar que se debía tratar de

un arma mágica. El arpón adquirió esta condición al ser bendecido por el patriarca del Templo de las Velas, uno de esos regalos divinos esporádicos que convierten en mágico a un objeto de forma permanente. También es importante el hecho de que la criatura era un verdadero licántropo, por lo que no revirtió a forma humana cuando murió.

El arpón +1 de Rae cuelga en su comedor, tiene mucho valor para la anciana. Si los personajes lanzan un detectar magia comprobarán que se trata de un arma mágica. Si los personajes hacen las cosas algo desordenadamente es posible que vengan a encontrarse con Rae antes de

hacer la redada. Si los PJs no disponen de armas mágicas pueden pedir prestado el arpón. La capitana Rae dejará su arma a un personaje que sea militar o alguacil. El arpón causa el mismo daño en combate que una lanza.

FINALIZANDO LA AVENTURA

Si los PJs logran completar con éxito la redada, el barón William de Rocky Harbor les expresará su agradecimiento y les hará extensiva una carta de recomendación por su servicio a la comunidad. La carta abrirá muchas puertas a los personajes.

Además, un barón de una ciudad vecina había puesto precio a la cabeza de Longjaw, 500 mo vivo o 250 mo muerto. Si los personajes desean cobrar la recompensa deberán llevar al pirata ante los ojos del noble (tienen permiso del barón de Rocky Harbor).

Si los personajes rescatan a Tand, les ofrecerá una pensión producto de los beneficios de su barco de pesca (8 mo al mes). Tand se ofrecerá también para acompañar a los PJs en cualquier aventura futura, si los personajes requieren de su ayuda.

Los PJs recibirán 250 PE por cada víctima que curen. Si los PJs logran capturar a Longjaw sin que sufra (demasiado) daño y entregarlo a la Justicia, recibirán el doble de PE que el obtenido por matarlo. El DM también deberá otorgar PE por una buena actuación de rol (no más de 5.000 PE repartidos entre todo el grupo) si los personajes logran hacerse con toda la historia acerca de los dientes.

Si la aventura es jugada por un solo personaje, la corona, a través de su representante, el barón William de Rocky Harbor, nombra caballero o alguacil de una pequeña propiedad en algún lugar del archipiélago al PJ. El lugar es bastante problemático, evidentemente, un foco de rebeldes en palabras del barón. Si el PJ ya era alguacil o caballero, el barón le otorgará algún título más importante. Como DM debes recordar al jugador que la caballería demanda una serie de responsabilidades al personaje.

Si los PJs se encargan de Myles, y el joven aprendiz se recupera del shock, vuelve a abrir la tienda al cabo de unos meses –bajo la supervisión de un mago de más edad del gremio–. Desde luego, Myles incluirá un poco de plata en polvo en todas sus mezclas. Por si acaso. □



BATTLETECH®



Si no lo encuentras en tu proveedor habitual, puedes solicitarlos por correo, utilizando el CUPON ADJUNTO



BATTLETECH
(3ª Versión)



MECHWARRIOR



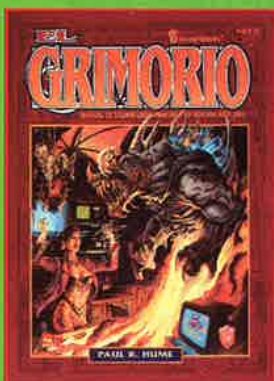
DESENCADENADO



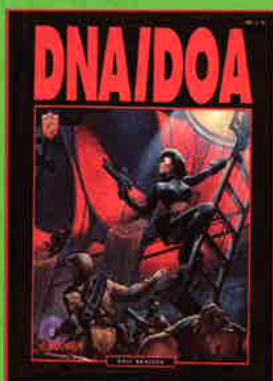
MANUAL SHADOWRUN



PANTALLA SHADOWRUN



EL GRIMORIO



DNA/DOA
(Shadowrun)



MANUAL TECNICO 3050
(Battletech)



SAMURAI CALLEJERO



COMPENDIO BATTLETECH



SHADOWTECH

CUPON DE PEDIDO
Enviar a **EDICIONES ZINCO, S.A.**
Avda. de Roma, 157, 9º
08011 BARCELONA

BATTLETECH (3ª Versión)	3.975 PTS.
MECHWARRIOR	2.750 PTS.
DESENCADENADO	1.600 PTS.
MANUAL SHADOWRUN	3.750 PTS.
PANTALLA SHADOWRUN	1.475 PTS.
EL GRIMORIO	2.500 PTS.
DNA/DOA (Shadowrun)	950 PTS.
MANUAL TECNICO 3050	2.750 PTS.
(Battletech)	2.500 PTS.
SAMURAI CALLEJERO	2.750 PTS.
COMPENDIO BATTLETECH	2.500 PTS.
SHADOWTECH	2.500 PTS.

Nombre y apellidos

Dirección

Población

C.P.

Fecha

FORMA DE PAGO

☐ Contra Reembolso

Hago efectivo el importe total +250 pts. por gastos de envío, mediante:

☐ Giro Postal número de fecha

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA ☐ MASTERCARD / ACCES / AMEX ☐ EUROCARD

Nº

Nombre del titular

Fecha caducidad

Firma



Jaque Mate

Bienvenidos una vez más a esta sección de **DRAGÓN MAGAZINE**.

Volvemos a encontrarnos, aunque como ya podéis ver, el tiempo entre encuentro y encuentro es más largo, muy a pesar nuestro.

Como ya he comentado otras veces, y sabiendo que es mi responsabilidad, me gustaría lanzar una propuesta para realizar una profunda reflexión sobre el presente y futuro del JdR. Queda patente que el pasado fue claro, clave y positivo, pero actualmente esto no parece igual. Creo que es necesario para todos. **AUNQUE ESTO NO SEA UN COMENTARIO DE UN JUEGO DE ROL, NO DEJA DE SER MAS REAL QUE EL MISMO ROL.**

Aún a riesgo de parecer reiterativo, una de las primeras pruebas con la que puedo detectar el desinterés de todas las editoriales es al presentar sus novedades. Porque...

O bien sus productos son de factura de tal calidad que no necesitan de marketing y publicidad, o bien no creen que sus productos necesiten un medio de promoción entre los aficionados como el nuestro.

Y no hay que olvidar que un magazine, revista o fanzine es un medio de publicidad GRATUITO, y muchas veces

positivo (si el producto lo merece), por lo que no entiendo esta falta de interés en querer presentar sus novedades y acciones.

Y esto me hace reír (y vuelvo a ser irónico), pero en la última convención de rol (Dies de Joc), algunas editoriales me aseguraron que me enviarían su material si me responsabilizaba de comentarlo. Esta aseveración me sorprendió, pues siempre me he considerado equitativo con todos los productos, motivo por el cual estoy en esta revista. En tal día como hoy, después de dos meses, no he recibido absolutamente nada.

Sinceramente, supongo que no hace falta ser muy vivo para darse cuenta de que el mundo del rol no está pasando por su mejor momento, por lo que cualquier iniciativa para publicitarse y promocionarse es impagable. El desprecio, pues, promovido por las editoriales (todas y cada una de ellas) es indignante. Bien, y después de haberme desahogado un poco, aunque sea cada vez más frustrante saber que es como clamar en el desierto, vamos a comentar la novedad, no sé si decir la única, de la que me han informado, de estos días.

ZDM

Zona Densamente Desmilitarizada

Origen: Juego ambientado en el mundo de Shadowrun, realizado por FASA

Fecha lanzamiento: Mayo de 1996

Realización: Ediciones Zinco

Hace ya unos cuatro años que llegó este producto, en su versión original, a mis manos, y en ese momento me sorprendió: todo buen seguidor de Shadowrun lo esperaba con mucha inquietud. Lo que es cierto es que este juego es realmente flexible, pues no es necesario conocer a fondo Shadowrun, donde se ambienta, para poder desarrollar sus partidas. Aunque es lógico pensar que quien mejor lo conozca, mejor más y mejor lo disfrutará.

ZDM son las iniciales que esconden un nombre algo «tontuelo» o al menos a mí me lo parece en su versión en castellano. El juego presenta diferentes escenarios donde se desarrollan persecuciones y luchas, con grandes dosis de violencia callejera. En definitiva, no es más que un juego de mesa, donde combate cualquier personaje representado en Shadowrun,



razón por la cual las armas, aparte de la velocidad y la potencia, también lo son la magia y la lucha cuerpo a cuerpo.

Aunque su concepción en castellano es muy parecida (si no idéntica) a la versión original de FASA, sí podemos apreciar un fallo de revisión. Y eso sólo en las primeras hojas del libro de reglas. Como suele pasar con otros juegos de todas las editoriales, las traducciones de palabras no se mantienen por igual. En un lado, cuando dicen Daño debemos buscar Heridas, por ejemplo. Pero el primer error que considero importante de comentar, es que las hojas de personaje, que deberían ser diferentes las de magia que las de combate, no lo son en absoluto. Eso teniendo en cuenta que, en la explicación de cómo rellenarlas, las diferencien, por lo que o nos sobran datos, o nos faltan casillas. Además, al leer las primeras instrucciones de cómo rellenar las casillas, no coinciden la distribución que se nos comenta con la que realmente hay en las hojas. Esto nos evidencia una falta de corrección de estilo o de revisión, que espero que se pueda solucionar pronto. Hay algunos errores más, pero creo que no merece la pena dedicarles más espacio. Por lo demás, nos encontramos con un juego muy activo, violento, dentro del propio estilo Shadowrun del JdR: es oscuro, caótico y deprimente. Dentro de la caja encontramos dos libros y mucho material gráfico. El primer libro, el más necesario, es el de

reglamento, donde se detalla la ambientación y el sistema de juego. Al ser un juego de mesa (un «temático», si lo preferís así), la disposición de la partida pasa por realizar turnos consecutivos de movimiento y acción (ataques, combates y explosiones) por parte de cada equipo de manera simultánea. Es lógico pensar pues que los jugadores se pueden agrupar en dos o más equipos que batallan entre sí.

Como en cualquier juego de mesa (dentro de la temática «wargame»), el movimiento (PM), la cadencia de fuego (las veces que podemos disparar en un turno) y otros factores vienen determinados por tablas, y representadas por fichas. Al igual que otros productos de similares intenciones, en ZDM cada jugador tienen una zona de control («arco de reacción» es su nombre aquí): la invasión por parte de una pieza enemiga de este espacio significa combate o acción. Las fichas de control de los personajes son sumamente sencillas y claras (si no fuese por las instrucciones de relleno) elemento que facilita el manejo y aumenta la jugabilidad. Como muchos «cabletas» supondréis ya, estas fichas están divididas para jugadores con magia y jugadores sin ella.

El sistema de control de acciones también es cómodo, pues se basa en una tirada de dos dados para superar un número que marca el grado de dificultad de la acción a realizar. Este número de control es también sencillo de calcular en base a una resta. Para finalizar este primer libro,

también podemos comentar que hay un apartado donde se informa cómo convertir tu personaje de Shadowrun JdR a «ficha» de ZDM, junto con otras reglas y comentarios para adaptar ambos juegos, ya de por sí bastante compatibles.

En el segundo libro sólo vienen explicados arquetipos de jugadores, para poder tener una buena muestra o escoger buen jugador, amén de las susodichas hojas de PJ. Por último, pero no menos importante, comentemos que el juego dispone de varios mapas a todo color para poder recortar y acoplar a una plantilla en blanco y negro (gris en todo caso), y así poder formar barrios enteros con calles del más negro asfalto. Podemos ver que todos los mapas tienen unos asteriscos marcados, que nos servirán de guía y para posicionar las fichas, con el objetivo de que se pueda calcular el movimiento y las distancias de la forma más real posible, pasando por encima de éstos.

Es, en definitiva, un sistema ya tradicional en otros juegos de mesa de combates.

Ya recapitulando, y eliminando los errores con la esperanza de que se resuelvan, ZDM es un intenso, rápido y violento juego de mesa para los amantes de Shadowrun... aunque también para los amantes de los wargames no históricos o «poco ortodoxos», para los seguidores del buen rol, para... Para cualquiera de vosotros, en pocas palabras.

—Alex Miquel

CON PIES DE PLOMO

Una vez más, aquí estamos, repletos de novedades que poder comentar, pues la mayoría de firmas se han puesto las pilas estos meses, y nos deleitan con más y más figuras para pintar.

Mithril Miniatures nos ha preparado estos días una serie nueva con el nombre de «Montaraces de Ithilien»: una hermandad de caballeros constituida por el senescal regente de Gondor, Turin II. Estos guerreros iban vestidos normalmente de verde oscuro, y luchaban con los enemigos de Mordor y Morgul utilizando sobre todo arcos, flechas y espadas.

M377 Faramir
M378 Mablung Disparando con Arco
M379 Montaraz Disparando Flecha
M380 Damrod Corriendo
M381 Orco Arquero de Morgul
M382 Habitante del Sur con Espada
M383 Anbor y Gollum
M384 Haradan y Montaraz Combatiendo
M385 Orco de Morgul con Cimitarra
M386 Montaraz con Espada

También nos han adelantado que la próxima serie estará dedicada a la aldea de Bree. Otra casa que nos inunda de novedades es *Grendel*, con todos esos complementos en resina para fantasía y ciencia ficción, amén de elementos de batalla para el juego *Leviathan*. Estos meses en concreto se dedica a ampliar las referencias de

civilizaciones antiguas, como la egipcia, la azteca y la olmeca, todas ellas en presentación de blíster, para aquellos amantes de ambientar sus partidas en mundos lejanos. Ideal para partidas de *AD&D* en *Maztica* o despropósitos estilo *Abierto hasta el amanecer*. En cuanto a las nuevas figuras para *Leviathan*, destacaremos los



seis nuevos modelos de máquinas de guerra para los enanos, bajo el nombre genérico de Golem MKII (Ref. L2041-L2046), armados con gigantescas mazas, garras y lanzallamas. También nos encontramos con nuevos elementales del Fuego (Ref. L2049), y de la Tierra (Ref.



L2048), así como El Señor de los Devoradores (Ref. L2052) y El Señor de los Insaciables (Ref. L2053). Todas ellas son muy recomendables, incluso desde el punto de vista del mero coleccionismo.

Harlequin Miniatures sigue ampliando sus series de blisters de tres figuras, concretamente la de Bárbaros (Ref. HA3106), donde encontramos un impresionante rey bárbaro sobre un escudo alzado por dos portadores no menos bárbaros. En la Ref. HA4106 nos las veremos con tres Elfos de las Sombras Asesinos, y en la de Caballeros de Helsing, con Templarios. De la serie Drakuls nos ofrecen tres nuevas referencias, esta vez todas ellas compuestas por Zombies (HA8208, HA8209 y HA8210); en el apartado de ciencia ficción, un robot de guerra de unos 50 milímetros de alto, muy semejante a los aparecidos en los cómics de AD2000. Pero sin duda alguna las novedades más espectaculares de este mes son las nuevas figuras de *Heartbreaker* para el juego de batalla con miniaturas *Warzone*; una ampliación de su ya amplio mundo apocalíptico *Mutant Chronicles*. Todas ellas están esculpidas por amigos bien conocidos, como Mark Copplestone, Phil Lewis, Tim Prow y Kev Adams, que además se han encargado de decorar la mayoría de ellas.



En el juego, además de las reglas pertinentes para jugar, podéis encontrar una amplia muestra de las figuras aparecidas hasta el momento y un montón de ilustraciones a todo color, imprescindible como referencia a la hora de pintar o decorar nuestras figuritas. Tengo que remarcar que es el primer juego para figuras de plomo que se publica por completo a color de la primera a la última página. Como comprenderéis, para los aficionados como nosotros a pintar figuras, es de vital importancia tener la máxima información sobre los colores, insignias y emblemas a la hora de decorarlas. Las referencias las encontraremos en tres apartados distintos, con una relación precio-calidad muy por encima de lo normal, teniendo en cuenta también el tamaño espectacular, que

nada tiene que ver con las aparecidas anteriormente en la serie *Mutant Chronicles*. Las primeras H9501-H9511 son unidades de cuatro figuras distintas, aunque muy parecidas entre sí; destacaremos las Ref. H9507 Comandos Wolfbane, la H9509 Fuerzas Especiales de Capitol y la H9510, Agentes Especiales del Cartel. La segunda serie son figuras individuales especiales, y van desde la referencia H9601-H9612, donde podréis encontrar desde un Nefarita de Algeroth (Ref. H9602), un nuevo Razida (Ref. H9604), a un Cazador Pretoriano (Ref. H9606). Esta serie son figuras muy

particulares, ya no sólo dentro del juego, sino por el tamaño y el detalle de las miniaturas, que son totalmente fieles a las ilustraciones del juego. La última serie la componen figuras individuales para completar las unidades de las corporaciones y de las legiones oscuras, y van desde la referencia H9801-H9834, donde destacaremos los espectaculares Wolfbane, bárbaros de Mark Copplestone armados hasta las orejas (Ref. H9813, H9814, H9827). Esperamos que podáis apreciar todos estos detalles en las ilustraciones que acompañan al artículo, pero aconsejo que consigáis el libro de *Warzone* como guía de pintado: la editorial es M+D y está distribuido por DistriMagen, por lo que podréis encontrarlo en todas las buenas tiendas de rol.

—Angel Carrillo



VENTA POR
CORREO A
TODA ESPAÑA
☎ (96) 643 82 87

ROL & COMICS

COMIC NACIONAL E IMPORTACION

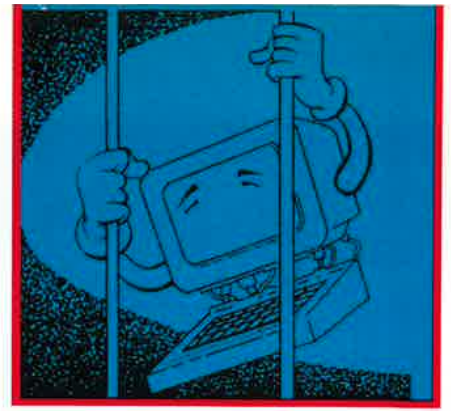
VIDEOS - CAMISETAS - POSTERS

JUEGOS DE ROL - MINIATURAS



C/ DOCTOR CARO, 45 - 03201 ELCHE (ALICANTE)

BYTES Y MAZMORRAS



EL MAGICO ARTE DE LA GUERRA

Saludos desde la Red de Redes: Internet. No, aún no he mandado mi artículo acostumbrado por correo electrónico, pero poco ha faltado. He aprovechado estas semanas entre cita y cita para poder ponerme un poco al día en el tema de Internet que, sinceramente, he encontrado apasionante. Pero de eso mejor será que os hable en futuros artículos. Ahora lo interesante es que la amiga Laura nos despiece, en su peculiar manera, un buen juego de rol para ordenador...

El elegido en este número es *Fantasy General*, de SSI. Se trata de un juego de batallas fantásticas, que sigue la estela de éxito de *Panzer General*, y que combina los tópicos del rol con la estrategia. Otros antes lo intentaron, como *Realms*, pero la gran aceptación de la que está gozando la serie *Warcraft* ha obligado a SSI a espabilarse. Tras «vaciar» con *Stone Prophet*, Strategic Simulations ha tenido que dar un paso sin contar con el siempre grato respaldo de TSR. Lo único que pido es que el resultado perseguido no sea tan pobre como el de *Cyclones*, alternativa de SSI al mítico *Doom* y que ha pasado sin pena ni gloria.

Fantasy General tiene un «originalísimo» argumento, que

no hace mucho por escapar de los clichés «bien-mal». Es decir, la versión tropecientos mil y pico de *El Señor de los Anillos*. El mundo de Aer floreció feliz durante lo que se ha bautizado como la «Era del Despertar». La magia y la ciencia avanzaron que era un gusto. Pero como que la dicha nunca es completa, tuvo que aparecer un Señor Oscuro para que las tortas estuviesen servidas. En tal momento de necesidad se alzaron los héroes, tipos íntegros, de mirada limpia y dientes resplandecientes, para guiar a los suyos en la batalla contra el mal y el caos. Por supuesto, el bando oscuro tiene a sus propios antihéroes en nómina: sólo se trata de buscar un mínimo «casus belli» para justificar los

enfrentamientos.

Una vez acabada la instalación, por los altavoces de mi tarjeta de sonido empiezo a oír una música coral que me recuerda a la sintonía de la serie *Mr. Bean*. ¿Me habré equivocado de CD al meterlo en la lectora? Durante un largo rato, disfruto de una esas maravillosas introducciones animadas, de esas que parecen ser obligadas en un CD. ¡Por favor, con las de *Dragonlore* y *Hell* tuve ya para varios meses! Pasamos al menú principal. Las opciones para desarrollar nuestro ardor guerrero son tres: elegir campaña, probar uno de

ECHANDOLE UNA MANITA A DUKE NUKEM

Apogee se felicita por el éxito obtenido por el juego 3D más esperado de la temporada: *Duke Nukem 3D*. Técnicamente, el juego es irreprochable (a pesar de exigir un ordenador muy potente para disfrutarlo), y se está beneficiando del retraso que sufre *Quake*, el futuro lanzamiento de *ID Software*, llamado a destronar a *Doom* de una vez por todas. Ahora que la versión registrada ya está disponible, bueno será echarle una mano a Duke (el héroe más tonto y más bestia de la historia) mediante esta colección de códigos. Son los oficiales: los obtuve en la página Web de *3D Realms*, «marca B» de Apogee y creadores de este increíble arcade tridimensional. Éstos son los códigos y sus efectos:

DNCORNHOLIO. Activa/desactiva el modo Dios.

DNKROZ. Ídem anterior.

los cinco escenarios ya pregenerados, o pasar a la «arena», donde podremos diseñar nuestros propios conflictos «mágico-hipotéticos». Ahora tengo que elegir quién comandará mis tropas. Dudo entre un tal Knight Marshall Calis y una hechicera con pinta de dómina S/M. Del mago de capirote y barba blanca, ni hablar: me recuerda demasiado a Gandalf.

Cada uno de estos héroes al mando posee una serie de características: lanzan diversos hechizos, tienen el liderazgo más o menos alto... Pulso, selecciono el segundo escenario a nivel normal y adelante con los faroles.

Según el manual, disponemos de mas de 120 unidades distintas para emplear en el campo de batalla: orcos, dragones, wivernas, caballería, magos, gigantes, trolls,

etcétera. Las denominaciones son muy clásicas: V de Dragones Dorados, VII de Caballería Esquelética... Por suerte, estos nombres pueden ser editados por el jugador. Los combatientes, por lo general, suelen ser más grandes que los objetos que les rodean, lo que causa una impresión bastante chocante en la perspectiva isométrica que domina el juego. El ordenador se comporta como un estratega de lo más artero, y no como el *Krazy Ivan* del clásico *Ancient Art of War*. Oculta sus ases en la manga todo lo que puede, defiende con los efectivos más pesados, usa magia a gran escala y abre nuevos frentes cuando crees que ya le tienes acorralado. Además de los típicos modos de uno y dos jugadores, *Fantasy General* presenta un tercero la mar de interesante: el PBM o juego por correo. La idea es

que realizas los movimientos de tu turno, y grabas en diskette un pequeño fichero de datos. Ese archivo es enviado a tu contrincante, que lo cargará, verá los resultados y podrá llevar a cabo sus acciones, repitiendo el proceso. Este tipo de cosas fomentan el juego «social» con los ordenadores, lo que recomiendo sin reservas. *Fantasy General* es un buen juego, pero sólo si estás convencido de lo que buscas. Los roleros más puristas lo encontrarán aburrido, los wargamers experimentados, risible. Pero justo entre esos dos grupos hay un montón de usuarios a los que les atraerá la idea de combinar estrategia con fantasía medieval, de una forma atractiva y muy sencilla de utilizar.

—Laura Balestra

DNSTUFF. Te da todas las armas, el máximo de munición y armas, y las tres tarjetas.

DNITEMS. Te da armadura máxima y las tres llaves.

DNHYPER. Le da a Duke esteroides ilimitados.

DNSCOTTY##. Te manda a un nivel (el primer número es el episodio; el segundo, el nivel).

DNVIEW. Te permite ver detrás de Duke (ídem tecla F7).

DNRATE. Muestra los «frames» por segundos en la parte superior izquierda.

DNSKILL#. Cambia el nivel de dificultad dependiendo el número que coloques.

DNBETA. Muestra el mensaje: «PIRATES SUCK».

DNCSOMO. Muestra el mensaje: «REGISTER COSMO».

DNALLEN. Muestra el mensaje: «BUY MAJOR STRYKER».

Espero que estos códigos os ayuden en vuestra misión, pero no abuséis mucho de ellos, para no arruinar la diversión.

—L. B.



El Dragón Rojo

TIENDA ESPECIALIZADA EN JUEGOS Y LITERATURA DE FANTASIA

Juegos de Rol y Tablero, Librería, etc. Especializado en material de AD&D (Zinco, Timun Mas, Ral Partha, D.C./T.S.R. comics), D&D Básico (Borras) y Tierra Media (Minotauro, Jocs Internacional y Mithril Miniatures).

Librería Góngora

c/ Mariano Cubi, 70-74
08006 - Barcelona
Telf. 200 75 67

Advanced Dungeons & Dragons

2ª Versión



Si no los encuentras en tu proveedor habitual, puedes solicitarlos por correo utilizando el CUPON ADJUNTO



EL DESAFÍO DEL CLÉRIGO



MANUAL DEL BUEN GLADIADOR



VALLE DE POLVO Y FUEGO



LOS ELFOS DE SIEMPRE UNIDOS



COMPENDIO DE MONSTRUOS



FIESTA DE GOBLINS



GUÍA DEL JUEGO DE ROL



GUÍA BÁSICA DEL JUEGO DE ROL



MANUAL DEL JUGADOR



PANTALLA DEL DUNGEON MASTER



COMPENDIO DE MONSTRUOS



EL DESAFÍO DEL GUERRERO



GUÍA DE ARMAS Y EQUIPOS



RELATOS DE LA LANZA



GUÍA DEL DUNGEON MASTER



COMPENDIO DE MONSTRUOS



CLÁSICOS DRAGONLANCE



LOS SEÑORES DE LOS ÁRBOLES



ELFOS SALVAJES



SEÑORES DE LOS ROBLES



HOJAS DE DATOS DEL PERSONAJE



MANUAL DEL BUEN GUERRERO



COMPENDIO DE MONSTRUOS



TIEMPO DEL DRAGÓN



TOMO DE MAGIA



SOL OSCURO



MANUAL DE LOS PODERES PSÍQUICOS



LIBERTAD



CLÁSICOS DRAGONLANCE



NUEVOS COMIENZOS

«No sé a dónde voy,
pero sé de dónde vengo.
Colgando de las promesas
de canciones de ayer.
Pero al fin me he decidido.
No voy a malgastar más mi
tiempo.

Aquí voy de nuevo...»

WHITESNAKE: «Here I Go
Again»



Otra «vuelta en negro» y ya volvemos a estar aquí de nuevo. Que tres meses no son nada para quien sabe esperar las cosas buenas de la vida, ya sea una buena cita, la salida de una revista o la devolución de Hacienda. Lamento si en el número anterior estuve un tanto fúnebre, pero había demasiadas cosas en el aire, y me sentía un poco como un malabarista chino que intenta que no se le caigan los quince platos del número principal. No se rompió ninguno, reverencia ante el público y a esperar el merecido aplauso. Ahora tanto me da que **DRAGON** siga con su carrerilla a la pata coja o que renazca de sus cenizas, cual ave fénix, porque sé lo que tengo que hacer, y cuál es mi sitio en su bien engrasada maquinaria.

Desde mi sillita debo agradecer con gran cariño las numerosas muestras de apoyo que, por carta, fax o teléfono he recibido de todos vosotros. Emociona saber que te aprecien tantos amigos desconocidos que no sabía que tenía. Sinceramente, hacéis que me sienta importante... y, de paso, en deuda con todos. Por ese cargo agradecido que nunca podré pagar, me gustaría contaros una de mis historias, de mis fábulas, de mis «batallitas», de rol. Bueno, no es sólo mía, porque tiene dos protagonistas principales, y yo sólo soy el secundario que hace el camafeo de lujo: es la historia de Dani y Pau.

Dani y Pau son miembros de un club de rol bastante activo, y son devotos del *AD&D Planescape* y de *Vampiro*, entre otros juegos. Podría decirse de ellos que son los «típicos» jugadores de rol, un «retrato robot» de cualquiera de vosotros: jóvenes, estudiantes, pelo largo y un aire engañoso de apatía. De los que molestan a los «guardianes de las esencias patrias», esos que siempre afirman que la juventud nunca irá a ninguna parte. Y yo me pregunto: ¿Alguien se ha parado a preguntarles su opinión al respecto? ¿Alguien ha mirado más allá de sus viejas camisetas y sus omnipresentes carpetas? No, porque los roleiros no cuentan: se les supone inmersos en su irreal mundo de fantasía e influyen más bien poco en nuestra sociedad.

Dani y Pau han colaborado conmigo en más de un proyecto. Al principio, no hacían más que tragar saliva y darse pellizcos: tener a una «vieja gloria» pegada al culo en plan latiguero pondría nervioso al mismísimo Elric de Melniboné. Pero una vez pasado el estupor inicial, me demostraron que eran tíos currantes y con muy buenas ideas. La verdad es que me sorprendieron mucho. Conocen al dedillo *Planescape*, y leen y escriben en inglés con una soltura impropia de un estudiante de bachillerato. A partir de aquel proyecto, hemos desarrollado una buena amistad, a medio camino entre la de Gandalf y la Hermandad del Anillo, y la de unos colegas que se ven de vez en cuando.

Ahora ya no se amilanan cuando hablan conmigo. Me exponen sus proyectos, me hablan de sus cosas, y solicitan mi opinión para luego poder hacer lo que les dé la gana. La última manía que les ha dado es la de hacer un fanzine, al que todavía no le han puesto nombre, pero del que ya tienen bastante avanzado el contenido. Se han unido a un amiguete dibujante y, aunque estaban en la inopia de ciertos aspectos técnicos, comprobé con agrado que tenían la mayoría de las cosas atadas y bien atadas. Y por encima de todo, tenían algo que suple la falta de cualquier medio técnico: ilusión en cantidades industriales. Justo la que a veces me falta a mí, cuando estoy agobiado y sólo el vil metal es lo que me obliga a hacer las cosas. ¿Cómo puedo fallarles a una gente tan maravillosa? ¡De ninguna de las maneras! Así que acallo mis dudas y mis peros, pago sin rechistar una ronda de colas y les hago prometer que me traerán el número cero de su publicación. La conversación deriva rápidamente hacia reglamentos, partidas y las jornadas de rol que organizará su club allá por octubre. Tengo la certeza de que, al otro lado, leyendo estas palabras, hay cientos, quizá miles, de personas como Dani y Pau. Gente que vive y sueña, que respira y ama y que, por encima de todo, son fieles a sí mismos. Permitidme, pues, que me ponga en pie y que os dedique un solitario, aunque muy sincero, aplauso.

—Francisco José Campos

ARTES

ROL CARTAS COMICS



TODO LO QUE BUSCAS Y MÁS

HILARION ESLAVA, 56
28015 MADRID
TLF/FAX: (91) 543 23 43
(ARGUELLES-MONCLOA)

BENITO CASTRO, 12
28028 MADRID
TLF/FAX: (91) 726 89 46
(GOYA-MANUEL BECERRA)

CRUZ, 37
28012 MADRID
TLF/FAX: (91) 532 47 14
(PUERTA DEL SOL)

¡TERMINA LA SAGA DRAGONLANCE!



Los héroes están cansados... pero el final de la aventura se vislumbra al llegar a la ciudad de Neraka, el corazón del Imperio de la Reina Oscura. ¿Lograrán desbaratar los planes de la malvada Takhisis? ¡A ti te toca descubrirlo!

